

1/91

18 Kčs

Popular Computer Publishing

# EXCALIBUR

**MODORE**

128, 256, 512, 1024

**SHARP**

**AMSTRAD**

**DIDAKTIK**

GAMA, M

**IBM PC**

kompatibilní

**ATARI ST**

MEGA, TT

**AMIGA**

500-3000

**ČASOPIS  
POČÍTAČOVÝCH  
HER**



Vážení čtenáři,

pro velký úspěch minulé číslo Excaliburu, herní přílohy Popular Computer Magazine SPECIAL '90, se náš kolektiv rozhodl vydávat Excalibur nezávisle na PCM. Výsledkem je toto první číslo, které přišlo na svět v rekordně krátké době. Omdluje proto nízkou kvalitou zatím černobílého tisku, skromných 32 stran a některé další nedostalky, které jsme nestačili odstranit. Věřím, že se podaří vydávat časopis kvalitně, kde každý najde spoustu zajímavých informací.

Váš



Martin Ladoš, vydavatel

Milí přátelé!

Držte v rukou první číslo v ČR, který se bude zabývat výhradně počítačovými hrami. Jako příloha PCM jsme vyšli v rozsahu pouhých 8 stran a proto jsme se plně nemohli věnovat všem druhům domácích počítačů u nás rozšířených. Mimo testy her budeme také přinášet spoustu návodů a plánků, takže na své si přijdou i ti největší fandové her. Jistě se staneme vašim dobrým společníkem, stejně tak dobrým, jako je váš počítač.

Nashledanou v sírně se těší



Lukáš Lada, šéfredaktor

## EXCALIBUR 1/91

MK ČR 5 204, MČ 47 129 No.2

© Popular Computer Publishing, 1991

### TESTY A RECENZE

Tip na hru roku/Lotus	
Esprit Turbo Challenge	3
Super Cars	4
Elite	6
Twin World	7
Maniac Mansien	8
E-Motion	10
The Gold of the Aztecs	11
Tusker	11
Police Quest	12
Millennium 2.2	14
Barbarian	16
Deflektor	16
Operation Wolf	16

### JAK DÁL?

Retaliator	18
Popis jednotlivých misí	
Pyjamarama	20
Kompletní návod	
Space Quest I	21
Kompletní návod a plány	
Pokémonia	23
Nekonečné životy pro 20 her na ZX-Spectrum	
Tipy & Triky	24
Pro všechny počítače	
Comics	25
Excalibur přichází	
Game over	28
Sci-fi povídka	
Z redakce do redakce	31
Co bude v Excaliburu 2?	

vydavatel: Martin Ladoš

šéfredaktor: Lukáš Lada

redakce: Martin Slaviček, Jakub Červinka

kresby: ing. Josef Lada; fotografie: I. Habart, 10. str. M. Kost; layout: Martin Ladoš

tisk: Geodézie s.p. Praha

objednávky předplatného a expedici zajišťuje DUPRESS, Podolská 110, 147 00, Praha 4  
adresa redakce: PCP, Excalibur, P.O. Box 414, CS 111 21, Praha 1, Československo



**NÁŠ TIP NA HRU ROKU 1991**  
Na tomto místě a na této stránce se budete po celý rok setkávat s programy, které naše redakce tipuje na hru roku 1991. Konec roku 1991 ukáže, jak jsme měli šťastnou ruku při výběru. V lednu a únoru 1991 budeme představovat hry, které vznikly na přelomu minulého a letošního roku a mají šanci promluvit i do žebříčku z 1991.

Excalibur 3

Dvakrát od Magnetic Fields

V minulém roce zazářila mezi zaplavou her nová firma Magnetic Fields - Magnetická pole. Na počátku roku 1990 vytvořila nadprůměrné SuperCars - Super auta a na sklonku minulého roku další hru, která voní benzinem, Lotus Challenge - Výzva Lotusu.

## Magnetic Fields / Gremlin : Lotus Esprit Turbo Challenge

Po tak nečekaném úspěchu, jakého dosáhli se Super Cars, se pustili chlapci od Magnetic Fields hned do práce na další hře. Výsledek na sebe nenechal dlouho čekat. Za půl roku po Super autech se na pulty "softhausů" dostává Lotus Esprit.

Než jsem si poprvé pustil tuhle hru, četl jsem o ní jen pochvalné články, byl jsem tedy připraven na dobré dílko. Výsledek ale předešel mé očekávání.

Začíná výbornou znělkou firmy Magnetic Fields - Gremlin a hned od počátku "slape" na plné obrátky. Několik obrazovek plných parametrů a vybavení Lotusu, potom stisknout červené tlačítko na joysticku a je tu další lahůdka - vnitřní přehrávač CD desek. Kdo rád jezdí v autě s naplno puštěnými reproduktory, může si na začátku závodu vybrat ze čtyř hudebních motivů. Osobně se mi nejvíce líbí hudba č. 03, avšak když chci opravdu závodit, dávám přednost výběru 00 - bez hudby. Zato perfektně slyším obrátky motoru a smyky auta (někdy i rány, jak narážím do ostatních aut, stromů a svodidel).

Muzika je vybraná a ... teď opravdu můžu zvolat - ano, výborně! Najezd kamerou na červené auto na poslední dvacáté pozici, známá tři startovní "zatutání" (mimočodem úplně stejná jako u Super Cars) a závod začíná.

Typická mačkanice na startu. Snažím se proklíkovat mezi dalšími pěti auty. Jednička, dvojka, trojka, čtyřka. Během několika sekund úžasné zrychlení. Jsem už čtrnáctý, třináctý. Zatačka vpravo, auto se dostává do řízeného smyku. Při výjezdu ze zatačky ůtknu do auta přede mnou. Rychlost klesá ze 140 na 70 km/h. Znovu zrychlují. Čtyřka, pětka. Rychlost přes 180 km/h. Další zatačka, smyk. Snažím se dostat do úzké uličky mezi autem a reklamní tabulí. Bum, a jsem v reklamě! Rychlost klesá na nulu. Všechna auta, která jsem dosud předjel, mě velkou rychlostí míjejí zleva i zprava. Jsem opět dvacátý a honička začíná nanovo.

Asi takhle začínal můj první závod. Hra má několik navolitelných obtížností, ale také tréninkový závod. Můžete jezdit jak s automatickou převodovkou (radí za vás počítač), tak i s normální, což je sice těžší, ale zato jedete rychleji. Vaším úkolem je v každém závodě dojet alespoň do desátého místa, jinak končíte. Závod se jede na několik kol, na delších tratích musíte zastavovat v boxu pro natankování dalšího benzínu. Počítač vás sám automaticky upozorní dotýrným pipáním, že vaše zásoba benzínu klesá k nule.



# SUPER CARS

Další pochoutkou je možnost hry dvou hráčů. Obrazovka se rozdělí na dvě animační okna a v každém je vidět trať z pohledu odpovídajícího hráče. Ve složitějších úrovních jsou na dráze různé překážky a šikany, které zpomalují jízdu. Jen dokonalou technikou jízdy se jim dokážete vyhnout.

Grafika a animace hry běží výborně. Auto po silnici jede naprosto plynule, bez známého "trhání" vektorové animace. Někdy je dokonce tak rychlá, že při rychlé jízdě z kopce do kopce se docílí velmi silných realistických efektů. Máte pocit, že se s vámi auto houpe a slabším povahám se snad může udelat špatně. Zvuk je také na vynikající úrovni, o výběru skladeb jsem se již zmínil. Podobně jako u Super Cars vás hra strhne svou dramatictostí a soutěživostí. U 16-bitových počítačů je hra náročnější na paměť. Je záhadou, proč jednotlivé nahrávané bloky nezůstávají v paměti a stále znovu a znovu se nahrávají z diskety. Dlouhé časy nahrávání jednotlivých trati (cca 10-15 sec.) přeci jenom trochu zdržují a snižují napětí hry. Převod na osmibity se připravuje, měl by být dokončen začátkem r. 1991.

Na začátku roku 1990 se ve všech časopisech, které se věnují počítačovým hrám, objevilo jméno nové firmy - Magnetic Fields spolu s první "bombou" Super Cars. Neznámé firmě se podařilo téměř neuvěřitelně - dostat se (alespoň na chvíli) mezi desítku nejprodávanějších her měsíce. Co je na hře Super Cars tak zajímavé, že se dokázala chytit?

Jistě to není nápad, ten už byl použit na počátku počítačové zábavy. Pohled shora na závodní trať, pár malých autíček připravených absolvovat několik kol, jednoduché ovládání doleva, doprava a zvyšování rychlosti. Opravdu nic nového pod sluncem ani v paměti. Přesto se hra chytla.

To, co hru dělá přitažlivou, je dokonale využitá chuť soutěžit. Rallye začínáte jako ten nejobyčejnější závodník s nejhorším autem. Za každé dobré umístění (do třetího místa) v jednotlivém závodě vyhrájete příslušnou odměnu. Za tu si můžete koupit lepší vůz, nebo si nechat staré auto v garáži natankovat a opravit. V garáži si můžete dokoupit i další vybavu, jako turbomotor, výkonné zrychlení, přední nebo zadní střely a vytvořit si tak Super auto.

Závodů v jedné sezoně je devět a jednou se vždy na stejných okruzích. Musíte se umístit alespoň do čtvrtého místa, jinak pro vás účinkování na rallye končí. V prvním závodě je to jednoduché, na startu jsou jenom čtyři vozy, ale později jede až osm aut. Vaše auto startuje vždy z poslední pozice.

A ještě jedna věc se tvůrcům hry povedla. Jestliže si jdete koupit nové auto, obchodník vaše staré ocení a jeho cenu odečte od ceny nového vozu. Často se stane, že na nové auto nemáte. Nějaký ten tisíc chybí, vy však můžete o ceně smlouvat. Dostanete na výběr z pěti vět, ale jen jedna správná dokáže původní cenu snížit (někdy ale i zvýšit). Jestliže jste si ale vybrali špatně, jste nemilosrdně z ob-

chodu vyhozeni a můžete do něj vstoupit až po dalším absolvovaném závodě.

Kterou správnou větu si vybrat? Přesný soupis vám poskytnout nemůžu, protože dobrých i špatných je určitě přes stovku. Ale vybírejte si ty, ve kterých se ptáte na vlastnosti auta, jestli má v základní výbavě to či ono. Úspěch můžete sklídit i s dobrým vtipem nebo pochlebováním prodávací. Můžete ho třeba pozvat na večeři nebo na golf. Neúspěch vás čeka vždy s nesmyslnou větou nebo s hrubým násilím. To, že umíte karate, vám jistě nepomůže cenu auta snížit!

Ve hře se grafika dokonale prolíná s hudbou. Několik svižných hudebních motivů dokresluje dramatictost každého závodu. Dobré je i provedení speciálních zvuků, které autíčko vydává při brzdění, smyku či nárazu. Je to jistě ta správná hra pro ty, kdo mají rádi závody a napětí.

L.L.G.



## Lotus Challenge

Magnetic Fields, 1990/91

Excalibur 1/91 92 %

2

idea

hudba

1

1

grafika

atmosféra

1

SPECIALITY: U Amigů chodí jen na 1 MB a musí být zapnuta externí disketová jednotka.



## Super Cars

Magnetic Fields

Excalibur 1/91 84 %

2

idea

hudba

2

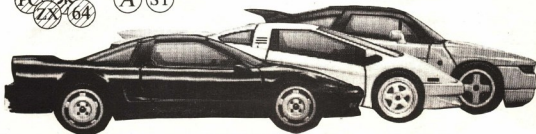
2

grafika

atmosféra

1

SPECIALITY: Nevíte někdo, jestli Super Cars existují i na 8-bity?





# Záhadné tabulky? Není to tak složité!

Elite Firebird 1989	
<b>Excalibur 1/91 76 %</b>	
<b>1</b>	<b>2</b>
<i>idea</i>	<i>grafika</i>
<i>hulba</i>	<i>atmosféra</i>
<b>3</b>	<b>1</b>

SPECIALITY: Hra je hodnocena na 16-bitové počítače. Na 8-bitové počítače by si klidně zasloužila o deset procent navíc, protože Elite představovala na dobu svého vzniku (1986) opravdu elitu.

Zde vidíte typickou tabulku, kterou budeme používat pro testy a hodnocení jednotlivých her. Jméno hry, pod kterým je uváděna na trhu, je na první řádce. Pod ním je jméno firmy, která hru vytvořila, případně její výhradní distributor (prodejce). Rokem pak myslíme zahájení prodeje na trhu (většinou západním).

Celkové hodnocení hry je zvýrazněno černě pod názvem a vyjádřeno v procentech. Nejvíce může testovaná hra dostat 100 %, nejméně 1 %. Dále pak hodnotíme jednotlivé prvky hry - grafiku, zvuk, ideu a atmosféru. Čísla v kolonkách jsou známky (jako ve škole), kterou jim uděluje naše redakce.

V kolonce idea je vyjádřena originalita hry, nezvyklé programátorské postupy. Převzaté a již použité nápady určitě nebudou tak dobré, jako originály.

Hodnocení grafiky a zvuku je jistě všem jasné.

Atmosférou hry rozumíme celkovou vyváženost jednotlivých předchodích prvků (tak, jak tam co sedí). Lze tím i chápat, po jak dlouhou dobu vás hra bude bavit.

U některých tabulek je v dolní části umístěn odstavec speciality. Jedná se o speciální připomínky ke hře na ten který typ počítače.

## Grafické hodnocení



**1-30 %**



**31-60 %**



**61-80 %**



**81-100 %**

Deštník si zaslouží jen opravdový propadák. Zářící meč také nedostane kdejaká hra. V tomto čísle ho dostaly tři hry.

Poslední symbol je odznak Excaliburu. Dostává ho jen nejlepší z nejlepších. V lednovém čísle ho obdržela firma Magnetic Fields za Lotus Challenge.

**více než  
92 %**



## Typy počítačů



Amiga  
500, 2000, 1000



Atari ST,  
STE, MEGA



PC - IBM  
kompatibilní



ZX-Spectrum  
48, 128+, +2, +3,  
Didaktik



Commodore  
+4, 16, 64, 128



Atari  
XL, XE



Šrafovaní - verze  
před dokončením



Jen jeden z vás se dostane mezi elitu !!!

Pro všechny  
počítače

# ELITE

**Po útoku Thargoidů nastal chaos. Společensví Spojených Planet se zhroutilo. Obchod a spojení mezi izolovanými planetami zastávají dnes jen ničem neohrožení obchodníci. I ty se můžeš mezi ně dostat!**

Na planetě LAVA právě probíhá nábor nových pilotů - obchodníků. I tebe nalákala sláva a lesk zlatých megakreditů. A když ti k tomu ještě přidají nejnovější typ rakety, rychlou Cobru MK III, je rozhodnuto. Staněš se vesmírným pilotem!

Ale víš vůbec, co to obnáší? Vesmír je plný svobodných pirátů, kteří neváhají rozstřílet tvoji loď na atomy, aby získali pár tun zboží. Nebo korčovní Thargoidská vojska, nejhorší postrach vesmíru. Nedoufej, že by se snad nad tebou smílovali! Ničí všechny cizí rakety rychle a snadno. A to stále není všechno. Musíš mít neustále přehled o aktuálních cenách zboží. Musíš přece nějaký ten megakredit vydělat! A to si piš, že to budou krvavé peníze!

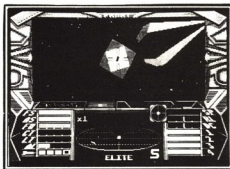
To je tedy náplň hry ELITE od firmy Firebird. Jako pilot s ohodnocením Harmless (neškodný) se musíte vypracovat na Elite (elita). Na začátku dostanete vesmírnou loď, 100 megakreditů a palivo na cestu do vzdálenosti 7 světelných let a tři samonaváděcí rakety (cena 30 megakreditů za kus). Na planetě LAVA si můžete nakoupit poprvé zboží (např. textil, jídlo, alkohol, elektroniku, zlato, otroky) a vypravit se na první vesmírnou cestu.

Pomocí hyperspace se přenesete do jiného planetárního systému a přistanete na orbitální stanici. Krouží kolem každé planety, navede vás k ní radar. Zde můžete své zboží prodat a nakoupit je na jiné. Na každé planetě ještě lze dokupovat další vylepšení

svého plavidla, o svou Cobru. Ze všeho nejdříve byste si měli koupit větší nákladový prostor, přístavací computer a lepší přední laser.

Několik dobře miněných rad pro obchodníky: na planetách vyšších technických úrovní (10-15) nakupujte počítače, stroje a léky. Jsou tam levné a dá se na nich hodně vydělat. Ty vozte na planety nižších úrovní (4-8), prodáte je a nakupte za ně kůže, nepracované rudy (uran, zlato, stříbro) nebo jídlo a textil. S nimi zalette zase na planety s vysokým technickým rozvojem. Zpočátku se vyhlébejte planetám s technickou úrovní 1-3. Okolo nich krouží nejvíce vesmírných pirátů a málokdo tam dokáže přistát. Dokud si nevybavujete alespoň nějaké vyšší ohodnocení, nekupujte nikdy otroky, narkotika a zbraně. I když se na tomto zboží dá nejrychleji vydělat, stáváte se nebezpečnými obchodníky i pro místní správu jednotlivých planet. Při přistávacím manévru se na vás mohou vyrojit desítky vesmírných policajtů !!!

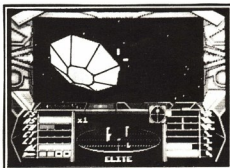
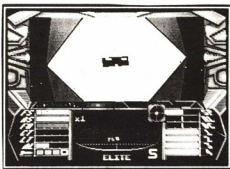
A poslední rada: nikdy neutočte na lodě, které si vás nevšímají. Jsou to koraby ostatních obchodníků a větší jsou silně ozbrojeny.



Vlevo nahoře: Okolo orbitální stanice panuje "klid zbraní". Zde nemůžete střít ani po cizích rakétách, ani do stanice. Pak vás loďí stanice nepřijme.

Vpravo nahoře: Přistání na stanici je pro nováčka ten nejtěžší manévr. Loď musí být přesně naložena v ose otáčení, jinak je ztráta lodí neodvratná.

Vpravo: Pozor, Thargoid! Nejnebezpečnější bojová loď ve vesmíru. To je souboj opravdu na ostří nože. Laserové dělo se přehřívá a Vaše samonaváděcí rakety loď snadno odráží automatickou obranou.







Excalibur 7

(A) (ST) (ZX) (64)



Twin World

Blue Byte/UBI Soft, 19889

Excalibur 1/91 57 %

3

idea  
hudba

3

2

grafika  
atmosféra

3

Elite

Firebird 1989

Excalibur 1/91 76 %

1

idea  
hudba

3

2

grafika  
atmosféra

1

SPECIALITY: Hra je hodnocena na 16-bitové počítače. Na 8-bitové počítače by si klidně zasloužila o deset procent navíc, protože Elite představovala na dobu svého vzniku (1986) opravdu elitu.

Hra Elite existuje jak na osmi, tak na šestnácti bitových počítačích ve výborných verzích. Na menších počítačích vás zejména zaujme prostorová simulace boje. Na počítačích s větší pamětí je nejen dokonale zpracovaná vektorová trojrozměrná grafika za letu, ale i strategická část - obchodování a výběr dráhy letu. Je to ta správná hra pro ty, kteří mají rádi simulátory a trochu logického uvažování.

L.L.G.

PS: Elite hraji již 26 hodin čistého času a stále jsem jen pouhý Dangerous (nebezpečný). Ještě se musím stát Deadly (smrtící) a až potom budu Elite, ach jo...

## TWIN WORLD

Gaspárie byla mírumilovná a prosperující země, dokud ji obývala rodina Carikesů. Byli to kouzelníci a pomocí své magie zušlechtovali celé království. Vše bylo v pořádku až do doby, než se přistěhoval zlý čaroděj Maldur a zahubil celou rodinu. Čaroděj sebral rodinný magický amulet, rozbil ho na 23 částí a rozházel ho po celé Gaspării. Z nebohé rodiny Carikesů se zachránilo pouze jedno malé dítě. To musí části amuletu posbírat a složit - jediné tak se rodina ujme své bývalé moci. A kdo by si nepřál, aby zvítězilo dobro nad zlem? Takže se ujmi posledního z Carikesů, malého Ulopa, projdi s ním celou zemi a překonej všechny lecky nastražené čarodějem Maldurem.

Tak to je základní syžet dobrodružného příběhu z francouzské programátorské dílny Blue Byte, která mimo jiné vytvořila i úspěšnou hru Super Mario Bros. Naším úkolem je projít dvaceti třemi lehkými i těžšími

kraji Gaspárie. Pokaždé musíme najít a sebrat jeden díl amuletu. Abychom se pak v putování dostali dále, zbývá nám ještě najít hlavní východ, dveře, kterými se dostaneme do další části země. Ostatní menší vstupy a vchody propojují krajinu s různými jeskyněmi, ve kterých se skrývá kromě nebezpečí všeho druhu i mnoho užitečných věcí a pokladů.

Cesta k cíli není jednoduchá. Kouzelník Maldur nám připravil řadu lécek. Jistě nám nebude do smíchu, až je budeme zdolávat. Jeho smekča přišer, které neustále poletují, skákají nebo se potápějí, nám snadno při těsném střetu sebere jeden z našich šesti životů. Na obranu máme tři druhy zbraní - kouzelné míče, které používáme jako střely. Jejich počet je omezen, ale po některých zničených monstrech zůstávají sáčky s municí. V každé čtvrté zemi se setkáme s velkou příšerou, kterou musíme zlikvidovat. Může se nám také snadno stát, že uvízneme v jeskyni, protože nebudeme mít klíč k otevření dveří.

Hlavně nezapomeňte, že Ulop musí sebrat všech 23 částí amuletu. Mnoho štěstí přeje malému Carikesovi

L.L.G.



www.vujgames.cz





# MANIAC MANSION

*Chtěli byste se stát hlavním hrdinou detektivního filmu? Máte rádi hry, při kterých se musí přemýšlet? Z okresní nemocnice se ztrácejí lidé, ze školy děti, krávy dojí rudé mléko a slepice snášejí červená vejce... tak co, líbí se vám tahle záhada? Dáte se do toho?*

## Opona se rozhrnuje

Asi před dvaceti lety spadl na předměstí malého a ospalého okresního města meteor. Dopadl nedaleko domu, který obýval doktor Fred se svou ženou, ošetrovatelkou Ednou.

Po nějaké době se v okolí místa, kam dopadl host z vesmíru, začaly dít podivné věci. Krávy dojíly krvavé mléko, slepice snášely purpurová vejce, začala se rodit mláďata s červenými kožichy. Hesla a transparenty na domech byly stále rudější (ach ne, to sem už nepatří, to je vzpomínka na jiný horor). Ke všemu se ještě z okresní nemocnice začali ztrácet pacienti.

Již před tím přestali dr. Fred a jeho žena pracovat v nemocnici a přestěhovali se do starého viktoriánského domu na konci města. Ze sanatoria pro duševně choré tajně odnesli své ukřivené dítě, ohavného Eda. Domu se v městečku začalo říkat Maniac Mansion - Sídlo maniáků a kdo mohl, raději se mu obloukem vyhnul.

Nejčerstvější zpráva - další tajuplné zmizení. Cestou ze školy se ztratila dívka Sandy Patzová. Policie je bezradná. Kamarád Sandy, Dave Miller, si myslí, že v únosu má jisté prsty dr. Fred. Když však přijde přesvědčovat strážníky na policejní sta-

nici, aby provedli prohlídku tajemného domu, setká se jen s posměchem.

Přeberte roli Daveho Millera a pokuste se zachránit Sandy. Vstupte do Sídla maniáků a vypátrejte jeho tajemství! Nebojte se, vaši spolužáci vás nenechají v bryndě. Na tu nebezpečnou výpravu si ze šesti kamarádů můžete vybrat dva.

Kdo vám bude pomáhat? Syd - nadějný skladatel a hudebník nové vlny. Michael - fotograf ze školních novin, vítěz mnoha fotografických soutěží. Wendy - seriózní se tváří mladá spisovatelka. Bernard - sportovec, velký krikloun a chvástal, prezident školního sportovního klubu. Razor - vedoucí zpěvačka punkové kapely. Jeff - plačový povaleč, který myslí jen na to, kde si dobře zasurfovát.

To je stručná charakteristika přátel, kteří vám budou ochotni celou hru pomáhat. Nevybírejte si své partnery bezhlavě, úvodní volba je strašně důležitá. Každá postava má své dobré a špatné stránky, každá ovládá něco jiného, každá má jiné nápady a ty dokážete často výhodně využít.

Různými volbami pomocníků získáváte pokaždé jinou variantu hry. Radu hádanek, které na vás čekají, nedokážete sami zvládnout, často potřebujete radu nebo přímou pomoc od svých spolužáků.

## Malé odbočení - Lucasfilm

Firma Lucasfilm vznikla začátkem osmdesátých let, v období velkého boomu počítačové zábavy. Po prvních finančních těžkostech ji nejprve pohltila firma Activision a později velký gigant herního software - U.S. Gold. Každá firma, která Lucasfilm vlastnila, byla však tak prozíravá, že ho nechávala dále "žít" a pracovat pod jeho jménem. Mezi fanoušky se totiž Lucasfilm již proslavil jednou ze svých prvních her - MANIAC MANSION.

Až dosud vytvořil Lucasfilm několik dalších her v podobném duchu jako je Maniac Mansion. Dalším tvůrcem Lucasfilmu je dobrodružství Zak McCrackena, ve kterém se neohrožený novinář Zak společně se svou přítelkyní snaží zachránit obyvatele Země od nebezpečných Martanů. Třetí hra je doopravdy podle filmu - Indiana Jones and The Last Crusade - Indiana Jones a poslední křížová výprava, volně pokračování napínavých příběhů doktora archeologie. Další hrou vydanou těsně po Indym je Loom - Tkalcovský stav, nádherná grafická pohádka. Kouzelník Bobbin v ní hledá svou ztracenou rodinu. Hra Loom má nové neotřelé nápady. Postavíčka kouzelníka zde neplní příkazy podle sestavených vět, ale podle tónů na kouzelné holi. Poslední dvě horké novinky, Nightshift a The Secret of The Monkey Island, jsem ještě dnes, kdy píš tento článek, neměl možnost testovat.

Kromě těchto her Lucasfilm "vyrabí" i letecké simulátory a jiné hry, ale o nich snad někdy přistě.

## Film promítaný na počítači

Při hrách od Lucasfilmu si doopravdy připadáte jako při sledování filmu na videu. Hlavního hrdinu jenom tak trochu postřikujete od akce k akci a on sám chodí, sbírá předměty a na jiných místech je používá. Autor Maniac Mansion, R. Gilbert, využil dokonce "filmového" zpracování hry a použil v programu tzv. cutsceeny.

Strih (cutsceena) je ve filmu běžný, ale v počítačové hře jsem se s ním v M.M. setkal poprvé. O co jde? Hrdina na obrazovce právě někde něco kutí, v tom je náhle děj přerušen - přestříhnut a objeví se úplně jiný animáční obrázek. Někde jinde, na jiném místě se ve stejném čase totiž děje něco hrozně zajímavého o co vy jako divák nesmíte přijít. Vložená sekvence se nedá ovlivnit, z hráče se na chvíli stává jen pasivní pozorovatel. Komu by se však strihy nelíbily, může je odmačknout tlačítkem Esc.

Ale pozor! V každé "cutsceeně" se dozvíte řadu důležitých věcí o dr. Fredovi a dostanete se (alespoň pohledem) na zatím nedostupná místa zahádného domu.

Jeden z nejpodařenějších strihů je hned ten první. Přesvědčí vás, že je Sandy opravdu doktorem vězněna. Sandy tvrdí, že ji přátelé jistě přijdou zachránit a že pak zničí Freda i s jeho meteorem. Na závěr se dr. Fred podívá z obrazovky přímo na vás, zasměje se a řekne: "To si ovšem myslíš cna!". Tyto vložené scény vás nejenom zásobují informacemi, ale navíc jsou velmi zábavné.

## První kroky s Davem

Vybrali jste si již své dva pomocníky? Stačí jen jednou kliknout na jejich obrázcích myši a stisknout Start.

Bum, právě jste viděli pad meteoru, který tohle všechno spískal...

Obraz se rozdělil na několik částí. Nahoru je jedna dialogová řádka, kde si můžete přečíst, co jednotlivé postavy právě říkají. Dále se zde objevují i hlášení hry, jako žádost o výměnu disket apod.

Protože máte k dispozici vlastně tři hrdiny najednou (Daveho a dva další kamarády), můžete je samozřejmě všechny přímo ovládat. Přepínáním kláves F1, F2 a F3 se do každého dokážete rychle "převléct". Největší část obrazovky zabírá rámeček pro animaci. Ten ukazuje výšek místnosti, kde se právě zvolený hrdina

nalézá. Jeho postavička sama dojde tam, kam ukážete šipkou kurzoru a stlačíte levé tlačítko myši. Počíná si dokonce tak "inteligentně", že automaticky obejde předměty či postavy, které jí v cestě překážejí. Je-li místnost rozlehlá, pak při pohybu pozadí "roluje" vlevo nebo vpravo, dokud neprojde dveřmi. Pak se z diskety nebo z paměti nahraje další část ohromného domu.

Pod animáčním obrázkem je jedna řádka pro konstrukci příkazové věty. I to je jeden z "vynálezů" programátorů Lucasfilmu. Zatímco u podobných interaktivních her musíte celou větu vypsat na klávesnici (např. u her Sierra On-Line), u Maniac Mansion stačí, když si vyberete jedno z patnácti sloves pod řádkou (najedete na něj kurzorem a stisknete levé tlačítko na myši) a přidáte k němu příslušné podstatné jméno. To si vypíšete buď ze seznamu předmětů, které již máte u sebe (ukážete kurzorem na název předmětu), nebo si je vyhledáte v animáčním rámečku (pak stačí jen ukázat kurzorem na žadany předmět). U některých sloves musíte použít dvě podstatná jména (např. USE KEY IN DOOR - POUŽIJ KLÍČ DO DVEŘÍ). Ve hře je přes 400 předmětů, se kterými můžete manipulovat. Spolu s patnácti slovy tvoří dost velké množství kombinací, abyste hru dohráli asi tak po týdnu bezesných nocí.

## Pomoc pro maniaky

A teď něco, na co jistě všichni čekáte - nějaká ta nápověda. Ve hře je toho taková spousta, že vám nabídnou jenom hrst tipů a triků. (Komu by to snad nestačilo, ať nám zůstane věrný, v dalším čísle bude kompletní návod na M.M. a možná dojde i na volné pokračování - Zak McCracken). Tak jenom krátce: když vejдете do místnosti, kde jste ještě nebyli, použijte příkaz WHAT IS. Postupně "prošmejete" kurzorem celou obrazovku. Za spojením Co je (What is) se vám budou na příkazové lince ukazovat všechny názvy předmětů, se kterými můžete manipulovat. Co lze sebrat, seberte, ale ne vše můžete využít.

Každou hadanku se snažte řešit samostatně. Máte možnost používat všech tří ovládaných postav vždy na jiných místech domu, tak toho využijte. Když vám přestane svítit baterka, nezapomínejte! Pomocí příkazu WHAT IS jistě najdete v tmavé místnosti vypínač nebo lampu. Pokud se také získat náklonnost

podivného Eda, bláznivého dítěte. A až se setkáte se Zeleným Hlavonožcem, nezapomente mu vyřídít, že jsem o hře řekl "OK".

L.L.G.

PS: Držím v ruce lednové vydání německého časopisu Power Play. K jeho tip na nejlepší dobrodružnou hru zně The Secret Of Monkey Island, nejlepší grafika z počítačové hry: Loom - vše z dílny Lucasfilmu!



### Maniac Mansion

Lucasfilm / Activision, 1986/87

Excalibur 1/91 68%

2

idea

hudba

4

2

grafika

atmosféra

1

SPECIALITY: Hra chodí pouze na počítačích s disketovou mechanikou, přibývá si ostatní místnosti z diskety do paměti. Na verzi pro Amigu se musí vytvořit příkazová řádka vždy ENTREM odklepnout.

A ST PC 64





# E-MOTION



E-Motion

U.S.Gold, 1989

Excalibur 1/91

67%

1

idea

hudba

3

grafika

atmosféra

3

2

Pro všechny  
počítače

E-Motion dokazuje, že v jednoduchosti a originalitě je síla. Je to jedna z mála her od U. S. Goldu, kde se to nehemží upíry, pavouky, příšerami a jinou obtížnou havěří, nastavující nám své tělo, abychom je dobře mifenou ranou skolili. Její antimilitaristický námět je právě to, co vás mu si na E-motion na první pohled zaujmout. Patří do podobné kategorie her jako je Tetris, Klax, Atomix nebo Plotting.

O co tedy jde? Ovládáme míček (myši, joystickem či kurzorovými klávesami) a pomocí fire se dokážeme pohybovat dopředu ve směru natočení. To samo o sobě není žádnou novinkou - kdo by si alespoň jednou nezahral hru Asteroids? To byl hit u nás v Praze na Matějské pouti v polovině osmdesátých let. Naším úkolem však není rozštílet meteority, ale

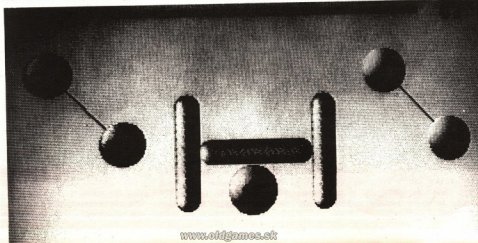
posunovat koule různých barev. Když se dotknou dvě koule stejné barvy, vyruší se a zmizí. Na konci hry tedy musí zůstat na obrazovce jen náš míček.

Co se ale stane, dotknou-li se dvě koule různých barev? Vznikne třetí malá kulička. Toto "dětátko" podědí barvy svých rodičů, dojde tedy ke smísení barev. Po chvíli se z malé kuličky stane "dospělák", tedy koule schopná produkovat další malé kuličky. Budeme tedy muset vytvořit dalšího bratříčka a oba stejnobarevné sourozence pak spojit. Jinak se těch nových velkých koulí nezbavíme. Malou kouli, tedy dětátko, máme ještě možnost rychle sebrat, než z ní vyroste dospělá koule. Každé takové sebrání pidikuličky nám přidá trochu energie.

Musíte však být rychlí! Velké kou-

le stárnou a asi po jedné minutě života prasknou. Každá detonace nám ubere hodně energie. V některých kolech jsou míčky mezi sebou propojeny elastickým provázkem. Pak se každá manipulace s jednou koulí ihned projeví pohybem druhé. Ještě horší situace nastane, když je přes celou obrazovku překážka. Můžeme vyjet míčkem z obrazovky nahore a objevíme se dole, ale nepochybně nám to splnění úkolu ztíží. Každé páté kolo je premiové a kdo má zájem, může si tu nabrat nějakou energii nebo život navíc.

Hra má velmi jednoduchou, ale promyšlenou grafiku. Zaujme především plynulostí barev a hlavně pozadím. Nasamplované zvukové efekty jsou na těch pravých místech. Nejste-li barvoslepi je E-Motion ta pravá hra pro vás! L.L.G.



# Dvě na pohled stejné, ale kvalitou rozdílné

## THE GOLD OF THE AZTECS



### Gold of Aztecs

U.S.Gold, 1990

Excalibur 1/91 **38 %**

**4**

idea  
hudba

**2**

grafika  
atmosféra

**3**

**5**

(A)

(ST)

### Víte, kde se skrývá zlato Aztéků?

Veterán z vietnamské války Bret Conrad koupil v přístavu od starého námořníka zašlou mapu. Byl to pláněk kousku pralesa kdesi v Mexiku, který naznačoval cestu do nitra jeskyně. V ní se, alespoň podle námořníka, má skrývat bájný aztécký poklad.

Bret si nikdy nepotrpěl na přílišné otálení. Sebral doma ze skříně starou khaki uniformu, velký nůž a armádní pistoli. Z druhé skříně si vzal letadlo, maminka mu na cestu svázala raneček buchet pro pocestné a vyrazil.

Tak nějak by mohlo začít story nově hry od U.S. Goldu Zlato Aztéků. Na začátku hry je reklama na U.S. Gold, která se nedá přerušit a musíte ji vždy přetrpět. Pak se objeví obrázek aztécké svatyně a k tomu začne hrát tajemná hudba. Kdo si myslí, že hra bude stejně dobrá jako úvod, ten se ovšem velmi mylí. Je to bezducha tuctová arcade hra, i když s dobrou grafikou. Ovládat postavu je velice těžké, musíte také rychle přepínat (mezer-níkem) mezi sebou jednotlivé zbraně. Těch pár hlavo-la-mů, které vás po cestě čekají, zvládnete se zavřenýma očima, levou rukou a rozvrklým joystickem, pokud se k nim ovšem dostanete. Hned od počátku Vám totiž hrozí smrt na každém kroku a při sebemenším pohybu.

I když v názvu hry a firmy se to zlatem jen blýská, na otázku na začátku článku můžu odpovědět: V této hře rozhodně ne!

## TUSKER

Na dovolenou do Afriky s Tuskerem.

V podobném duchu jako Zlato Aztéků se nese i Tusker, hra firmy System 3. Chodíte s postavou po Africe, sem tam seberete nějaký předmět, abyste ho na správném místě a ve správnou chvíli použili. Po cestě musíte bojovat s nepřáteli, kterých není opravdu málo. Krokodýlové, beduini, písečné bouře a velcí štíři vám hledání legendárního hrbitova obrovských slonů určitě ztíží. Trochu jsem se sice podívoval, když na mě z nitra černé Afriky vyběhli zombieové a dinosauři, no ale budiž, je to jen hra.

Tusker je nesrovnatelně lepší než Aztéci, je mnohem hratelnější a rozhodně děle u něj vydržíte. Patří mezi tu skupinu her, které byly nejprve vytvořeny pro osmibity (C64) a pak teprve překonvertovány na 16-bity.

A že by System 3 byl lepší než U.S.Gold? Žádné strachy, i oni si užili pořádnou ostudu šestnáctibitovou konverzi jinak dobré hry "Last Ninja II". Ta je snad na Amize horší než Gold of the Aztecs! Doufáme, že Last Ninja III snad dopadne lépe.



### Tusker

System 3, 1989/90

Excalibur 1/91 **61 %**

**3**

idea  
hudba

**2**

grafika  
atmosféra

**2**

**3**

Pro všechny  
počítače





# POLICE QUEST

## In Pursuit of the Death Angel

V nultém čísle *Excaliburu* (PCM Special'90) jste si možná přečetli recenzi na *Space Quest 1*. Pro všechny, kteří mají rádi logické myšlení a hry od Sierra On-Line, uveřejňujeme další klasiku - Policejní pátrání.

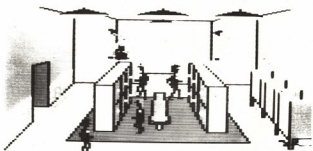
Už na krabici ke hře Sierra radi "Zapomeňte na ty bezduché policajty v televizních seriálech". Opravdu, všední den policisty se nesestává jenom z honiček, přestřelek a dopadení, jak se to nejen televize v Americe snaží prostým občanům namalvit. Je to hlavně práce v kanceláři, porady, statistika, sem tam nějaká ta pokutíčka. Aby Sierra mohla práci policisty přiblížit co nejvěrněji, vzala si na pomoc Jimu Wallse, který má odslouženo patnáct let u americké policie.

O co v *Police Quest* jde? Hlavně o zábavu spojenou s logickým uvažováním, jak už to u her typu adventure (příběhy) bývá. Jste obyčejným policajtem v ospalém a klidném americkém městečku Lutton. Od jisté doby v něm začne silně bujet zločinnost. Vinu na tom nese Death Angel (Anděl smrti), nebezpečný šéf gangu. Na jeho konto lze připsat řadu obětí drog, loupežná přepadení i vraždy.

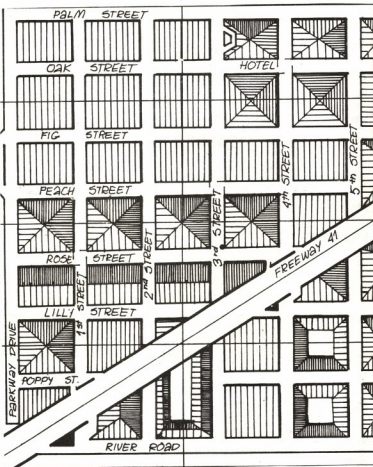
Se svým policejním vozem patrolujete po ulicích Luttonu a snažíte se dostat na stopu gangu. Orientaci po městě vám jistě usnadní plan města, který přetiskujeme. Při rutinních jízdách dochází sem tam k honičkám, které se často neobejdou bez bouráček. Vaše policejní auto má tři rychlostní stupně, rychlost vozu se musí volit s ohledem na nálehavost případu. Neboť i policista, který bezdůvodně překročí povolenou rychlost, může být za to potrestán.

I v použití zbraně budete opatrní. Lehkovážným pistolníkům se snadno může stát, že skončí před soudem. Dodržujte pravidla a služební postupy! Nelze přece bezdůvodně poranit nebo dokonce zastřelit nevinného. Všechny vaše neuvážené kroky budou mít jen jeden účinek, konec hry!

Pro ty z vás, kteří zvánou veškeré nástrahy všedního dne poldy, je připraveno strhující finále. Pomocí přestrojení vniknete až do samého doupěte gangu Anděla smrti, hotelu Delphoria.



Práce policisty určitě začíná v šatně. Osprchovat se, přeslechnout a vzbůru do akce. Která je ale la vaše šatníku?



Havárie. Auto je "napresované" ve zdi. Uvnitř je mrtvý řidič. Okolo přiblíží dav čumilů, kdyby mi alespoň někdo pomohl! Je to opravdu jen obyčejná autoneboda?



# Police Quest

Sierra On-Line, 1988

Excalibur 1/91 64 %

1

idea  
hudba

4

3

grafika  
atmosféra

2

A

ST

PC

Jistě mnozí z vás uvítají několik tipů do hry, než přineseme kompletní popis hry.

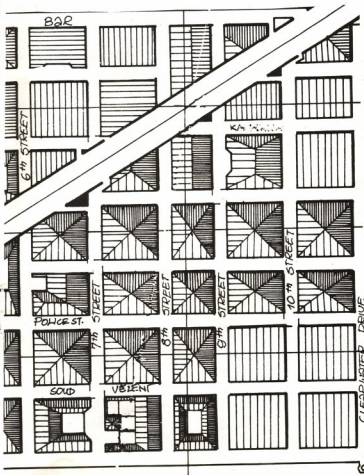
- Nejprve se musíš dostavit na odpolední briefing, kde se dozvíš další pokyny.
- Před jízdou jako správný řidič zkontroluj svoje auto. Až budeš vystupovat, nezapomeň za sebou zavřít, i v Americe se krade.
- Na křižovatkách jezdí jen na zelenou, pokud ovšem nejedeš rychlostí F10.
- Silniční piráte bez milosti napář pokutu, nenech se unést hloubkou jejich černých očí.
- Hipiky z baru vystrnadíš tak, že je slušně poprosíš, jestli by si dali motorky někam jinam. Až dojde k bitce, použij obušek.
- Opilcovi dej nejprve dýchnout, pak teprve ho můžeš odvest do vězení.
- Pozor na muže v Cadillaku, počkej raději na posilu.

Tak to by zatím stačilo, přece vám nevyspěním hned všechno. Ti z vás, kteří ovládají dobře angličtinu, se určitě pobaví zvláštním druhem humoru, kterým programátoři hru okorenili.

Ja osobně jsem se nechal přemluvit a té slečně, která tak rychle jezdila po městě, jsem pokutu nedal. Pěkně jsme si popovídali a po polibku mně poseptala svoje číslo. Dokonce jsem za to dostal jeden bodík. Pak jsem ji hned jel zavolat. Já hlupák. To bylo číslo na mého šefa, a jestli ke všemu to vzala jeho žena!

Ve hře jsou zajímavé komentáře a dialogy, nad kterými se musíme pousmát a hru osvěžují. Tak se z vážného patraní občas stává i osvěžující zabava.

Pomocí krátkých anglických vět hráč komunikuje s hrdinou. Každou obrazovku musíme orlím zrakem prohledat a na všechno se zeptat, nic nám pak nemůže utéct. Grafika, animace a zvuk je ve stejném stylu, jako byl u Space Quest, strohý, ale vyhovující. U Amigy a Atari se jedná o pouhou konverzi z PC. Nezoufejte však, Police Quest II se už dělal pro každý z počítačů zvlášť.





# MILLENNIUM 2.2

Electronic Arts v předminulém roce uvedly na trh nenápadnou, ale svým obsahem nadprůměrnou strategickou hru Millennium 2.2. Program a grafiku naprogramoval I.Bird, hudbu a FX zvuky ostřílený DWhittaker (viz Sentinel v nultém č. Excal.). Firma E.A. neudělala hře moc velkou reklamu, a tak se na ni na nasyceném západním trhu rychle zapomnělo. I když Millennium patří mezi hry, které za tři večery dohrajete a už se k ní asi nikdy nevrátíte, určitě stojí za to, abychom ji věnovali více místa.

## Na začátku ...

Země je zničena atomovou válkou. Všechny život na Zemi byl zahuben, a tak se stala nejnepríznivějším místem v celé sluneční soustavě. Zachránily se pouze dvě vyzkumné vesmírné stanice, jedna na Měsíci, druhá na Marsu.

Do hry vstupujeme v roce 2200. Stáváme se hlavním velitelem na měsíční stanici. Naše situace z počátku není moc růžová. Disponujeme jedním obytným modulem, ve kterém se tisíci 100 lidí a sluneční elektrárnou s výkonem 10kW. Stroje jsou připraveny k těžbě, ale bez proudu nečinně stojí. Naše pozice se ještě více ztíží, protože nám konkurenční stanice na Marsu vyhlásí válku.

Máme před sebou jeden velký cíl, znovu osídlit maticku Zemi. Všechno naše snažení musíme podřídit této ideji.

## Hlavní měsíční stanice

Měsíční základna se skládá ze sedmi více či méně na sobě závislých částí. Její obrázek je na této stránce. Je vaším "hlavním stanem", odtud budete řídit všechny kolonizační práce.



**Obytná část** - je sestavena z obytných modulů. Těch může být max. šest. Na začátku hry je jeden modul již postaven a plně obydlen, kapacita modulu je 100 lidí.

**Výroba** - na blížící tabulce si můžeme vybrat jeden z již vynalezených předmětů a zahájit jeho výrobu. Výroba trvá podle náročnosti rozdílnou dobu. Jednoduché sluneční generátory jsou hotovy za tři dny, složité S.I.O.S. (kolonizační koráb) se vyrábí přes měsíc. Jestliže se výroba předmětu nespustí, máme buď málo energie, nebo nedostatek potřebných surovin.

**Obrana** - tato sekce se stará o obranu celé stanice. Proti martanským nájedzníkům se používá dvou druhů zbraní: automatických samonaváděcích družic nebo bojových letounů. Zatímco družice dokáže sama zničit najednou až osm nepřátelských bombardérů, bojový letoun se ovládá manuálně joystickem a zničíme každým vzlétnutím pouze jednu cizí loď. Jak družice, tak letouny lze vypouštět jen po vyhlášení poplachu.

**Těžba** - tato část stanice těží suroviny. Ovládá se pomocí ikon On a Off. K zahájení těžby je potřebný

příkon minimálně 30kW. Čísla v prvním sloupci nás informují o zásobě vytěžených surovin, ve druhém sloupci je objem těžby jednotlivých surovin za den.

**Výzkumy** - sekce se stará o objevování nových vynálezů nebo o průzkum jednotlivých planet. Na zadních kartotékových listcích si zvolíme předmět našeho bádání.

První položka v kartotéce jsou planety. Jakmile přistaneme sondou na dosud neznámé planetě nebo měsíci, musíme vesmírné těleso nechat prozkoumat. Vědci nám asi za pět dní oznámí výsledky své práce. Každá planeta nemusí být pro kolonizaci vhodná!

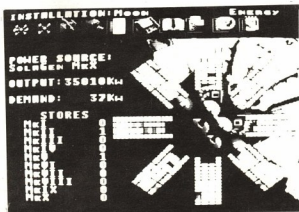
Další položka databanky jsou kosmické dopravní prostředky. Na začátku hry již máme vynalezenou sondu - Probe.

Třetí položka jsou zbraně. Popsali jsme si je v oddávci věnovaném obraně. Další kolonkou jsou sluneční generátory. Je jich deset a jsou označeny římskými čísly. Čím vyšší číslo, tím vyšší výkon. Poslední položkou v kartotéce jsou vynálezy předmětů, jako jsou např. bunkr nebo obytný modul.



**Elektrárna** - sluneční elektrárna se stará o výrobu energie pro celou stanicí. Na obr. je zapojen generátor Solagen 10 a jede na plný výkon, všech osm konektorů je v provozu.

**Startovací rampa** - každá vyrobená sonda nebo raketa je hned po dokončení přemístěna na startovací rampu. Má osm volných míst, to v praxi znamená, že v jednom okamžiku může startovat a přistávat jen osm raket.



## Ovládání hry

Celou hru ovládáme myš, joystick použijeme jen při simulaci kosmického boje s Martany. Na základní obrazovce hry je nahoře deset hlavních ikon, kterými řídíme chod celé měsíční stanice. Odleva jsou ikony seřazeny takto:

Hlavní měsíční stanice - viz výše.

Kolonie - ikona začne být funkční až po osídlení první planety. Ovládání kolonie na planetách je podobné, jako ovládání měsíční stanice, jen s tím rozdílem, že kolonie nic neprodukuje a nevnáší.

Katalog letů - pod ikonou se skrývá soupiska všech kosmických letů, které jsme uskutečnili. Pod jednotlivými

jmény vesmírných lodí se nalézají informace o zbývajícím děle jejich cesty či o místě přistání. Jestliže loď doletí ke svému cíli, budeme o tom ihned informováni ve zprávách.

Informace o planetách - databanka všech dostupných údajů o každé planetě či měsíci.

Poslední zprávy - během hry nás počítač automaticky informuje o důležitých událostech (dokončení výroby, ukončení výzkumu, objevení vy-

např. o Jupiterových měsících, najedeme kurzorem na planetu Jupiter a stiskneme LTM. Objeví se pouze planeta a její soustava měsíců. Posunutí času o jednu hodinu - posuneme vesmírný čas o jednu hodinu dopředu. Ikonu používáme zejména při přistávacích manévrech lodí, protože vstup na planetu trvá 45 minut mimoherního času. Posunutí času o jeden den - vesmírný čas posuneme o celý den. Držíme-li LTM bude čas plynout velmi rychle. Tak to je asi to nejdůležitější, co je potřeba k úspěšnému rozehrání této kosmické partie. Další tipy k Millennium přineseme v druhém čísle Excaliburu.

A

ST

nálezu, útoku Martanů). Pro naši kontrolu si můžeme několik posledních zpráv vyvolat právě touto ikonou.

Operace s diskem - příkazy k nahrazení pozic. Kdykoliv během hry si dokážeme uložit aktuální stav hry na disk. Nezapomente si před prvním ukládáním dat naformátovat novou disketu!

Informace - po vyvolání této ikony se dozvíme tato data: celkový počet Měsícňanů a obyvatel v ostatních koloniích, počet kolonií a procento naší úspěšnosti ve hře.

Pohledy na sluneční soustavu - touto ikonou získáme přehled o poloze všech planet sluneční soustavy. Chceme-li se dozvědět něco více

Millennium 2.2  
Electronics Arts, 1989

Excalibur 1/91 81 %

1 idea hudba	2 grafika atmosféra
3	1



# 3 krát pro každého - tři minitesty

## BARBARIAN DEFLEKTOR OPERATION WOLF

Málokdo si v našich kinech nechal ujít příběh o Conanovi - Conan Barbar. Podle tohoto filmu vzniklo několik her o tomto krvavém bojovníkovi. První firma, kterou námět silného válečníka zaujal, byla anglická Palace Software. Na trh uvedla i Barbariana II a připravuje se třetí díl.

Barbarian je klasickou bojovou hrou. Proti svému protivníkovi bojujete jednoručním mečem. Nemusíte používat pouze meč, v tomto zápase na život a na smrt je dovoleno opravdu všechno. Kopanec do rozkroku je stejně účinný jako "hlavička", úder čelem na kofen protivníkovu nosu. Ovšem nejučinnější je sek mečem s otočkou. Určitě se vám nepodaří pokaždé, ale když se povede, protivníkovu hlavu opustí své obvyklé místo.

Na osmibitových počítačích je hra rozdělena na dvě samostatné části, jedna pro souboj dvou hráčů, druhá pro boj hráče proti počítači. A až se probojujete přes desítku bojovníků, čeká vás sám velký černokněžník Drax. Proti němu musíte použít naprostou jinou techniku boje.

U šestnáctibitové verze zaujmou hlavně skvěle zvládnuté zvukové efekty, ryk boje, cinkot mečů či výtečný výkřik.

Můžu potvrdit, že lepší boj s mečem jsem na počítači ještě neviděl, a to je prosím Barbarian dnes už hra "dědeček".

Deflektor je jednou z dobrých her C.Panaye, elitního programátora firmy Vortex. Panay je autorem tak výtečných "osmibitových" her, jako je např. Alien Highway, Highway Encounter nebo Evolution, o kterých určitě budeme ještě také psát.

I když Deflektor není tak graficky zpracovaný jako jiné hry Vortexu, zaujal mě na něm hlavně nápad. Na hrací ploše o velikosti jedné obrazovky je umístěn robot, který vypouští paprsek. Paprskem musíme zlikvidovat několik kuliček a pak ho propojit s druhým robotem. Paprsek můžeme odrážet natáčením zrcadel a tak s ním dosáhneme na všechna potřebná místa na obrazovce. Jen si musíme dávat pozor, aby se paprsek nevracel zpět do robota. Robotu hrozí overflow - přeplnění a zničení. Stejně ničivý účinek má dopad paprsku na výbušnou minu.

Určitě vás hra nenadchne ani grafikou ani zvukem, rozhodně ale ten nápad s fyzikálními zákony optiky má rozhodně něco do sebe.

Operation Wolf se pro své originální pojetí stal jednou z her roku 1988. Byl "vynalezen" další typ hry. Mnoho dalších novějších her podobného typu méně či více úspěšně OW. již jenom kopíruje.

Oproti normální "střílečce", kterou bych nazval "paňák proti všem ostatním" vidíme okolní svět očima hlavního hrdiny a nejdůležitějším bodem je zaměřovací kříž zbraně. Hra se odehrává jakoby v trojrozměrném prostoru. Vaším úkolem je zničit téměř vše, co se pohybuje. Na Západě dosáhl OW. takové obliby, že se k němu prodává speciální joystick, tzv. gunstick, maketa zbraně s optickým senzorem. Pak hra opravdu dostane tu správnou štávu.

Cílem hry je projít šesti střeženými sektory a osvobodit několik zajatců. K likvidaci nepřátelských strážců používáme jak samopal, tak i ruční granáty. Střeliva je omezený počet, proto nepřátele "kropte" s rozvahou. Na obrněný transportér je účinnější granát než zásobník samopalu!

Jen lituji nás s šestnáctibitovým počítačem, kteří vládneme tím magickým zařízením zvaným myš. Po několika hodinách hraní Operace Vlk můžeme myši tlačítka nechat myškám na hraní. Nejsou-li již v domě žádní hladavci, naložte si nemocnou myš do octa!!!



### Barbarian

Palace Software, 1986

Excalibur 1/91 58 %

2

idea  
hudba

3

3

grafika  
atmosféra

3



### Deflektor

Vortex/Gremlin, 1987

Excalibur 1/91 52 %

2

idea  
hudba

3

4

grafika  
atmosféra

2



### Operation Wolf

Ocean, 1987-88

Excalibur 1/91 62 %

2

idea  
hudba

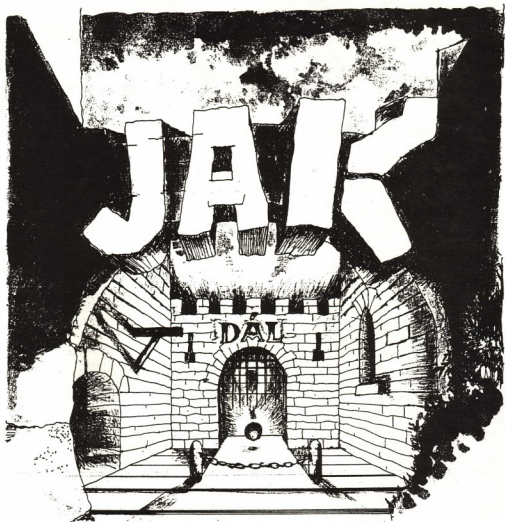
3

3

grafika  
atmosféra

2





# *Jak dál?*

*Plánky, návody, tipy a triky*



Za návod  
děkujeme  
Tomášovi O.  
z Nymburka.  
Nechcete nám  
zaslat podobný?



# Stíhač budoucnosti – RETALIATOR

Pro všechny, kdo nevědí, jaké jsou cíle jednotlivých akcí.

Akce se dělí na čtyři velké okruhy: deset základních učebních úkolů v Arizoně, mise v Pacifiku, na Středním východě a v Evropě. Každá z "ostrých" akcí se dělí na několik předpokládaných válečných událostí a ty na jednotlivé mise. Nepouštějte se do bojových akcí, pokud nezvládnete cvičné lety v Arizoně.

## Cvičné akce na střílnici v Arizoně

- Akce 1: Zasáhněte dva plátěné cíle v sektoru 7B.
- Akce 2: Konvoj ustupujících nákladních vozů se pohybuje podél východo-západní silnice. Zničte všechny nákladní vozy v sektoru 8A-8H.
- Akce 3: Zasáhněte nákladní vlaky na železniční trati v sektoru A3.
- Akce 4: Zničte SAM pozorovatelnu a její radar v sektoru 5D.
- Akce 5: Zasáhněte maketu mostu na Yusconské střílnici a vyhněte se elektronickým simulátorům SAM umístěných v oblasti 8F.
- Akce 6: Napadněte stíhače simulující Migy 29B Fulcrum, které se nacházejí ve vaší bezprostřední blízkosti. Nejméně dva musíte zničit.
- Akce 7: Napadněte formaci maket tanků, které překračují planinu Nevady v sektoru 3A.
- Akce 8: Zničte průmyslový komplex v sektoru 1C.
- Akce 9: Zničte leteckou základnu v sektoru 4C a její hlavní rozjezdovou dráhu. Na této základně jsou drobné makety stíhačů.
- Akce 10: Zničte hlavní stan nepřítele. Vyhněte se komplexní síti samonaváděcích raket SAM, umístěných v sektoru 1F. To je ta nejtěžší akce na Severo-americké zkušební střílnici.

Poznámka: Jestliže zničíte jiný cíl, než máte určen, nebo jakýkoliv jiný civilní objekt, můžete se dostat před vojenský soud!

## Akce v Pacifiku (Pacific Missions)

### Předpokládané válečné události 1 - (War Update 1)

- Akce 1: "SCRAMBLE - ROZBÍJEČKA"  
Dva vzdušní banditi jsou zjištěni v sektoru 4D. Přiblíží se k Vaší ostrovní základně. Napadnout a zničit!
- Akce 2: "FIREBOLT - OHNIVÝ SVORNIK"  
Nepřítel napadl ze vzduchu rafinerii ropy na ostrově Vejan (sektor 8D). Odraďte nepřítele a sestřelte nejméně tři stíhače.

### Akce 3: "DROP-IN - NAVSTĚVA"

Nepřátelská bitevní loď byla objevena v sektoru 4G. Proveďte překvapivý útok střelami MRASH, vyhněte se radarové síti a zničte bitevní loď.

### Akce 4: "PLUNGE - VSTUP DO HRY"

Zasáhněte nepřátelskou zásobárnu ropy na ostrově Zahiti.

### Předpokládané válečné události 2 - (War Update 2)

#### Akce 1: "SPLASH - SPLÁCHNUTÍ"

Nepřátelské loďstvo začalo obojživelný útok na ostrov Troy (sektor 8F). Nejméně deset plavidel se již vylodilo na Severním pobřeží. Jsou doprovázena letkou Fulcrumů. Musíte zničit vylodovací pravidla.

#### Akce 2: "WARM-UP - ZAHŘÍVACÍ KOLO"

Rozvědka hlásí, že se dvě nepřátelské fregaty blíží z jihu do sektoru 3B, aby posílili loďstvo Rudé armády. Vřeje je přivítejte!

#### Akce 3: "DEEP HEAT - PEKNE HORKO"

Materská letadlová loď Leonid Brežněv se vzdálila od hlavního loďstva, aby mohla vypustit dalekonosná letadla. Blíží se k Salamounovým ostrovům a nyní jsou v sektoru 4B. Zautočte na nepřátelská letadla a zničte je.

#### Akce 4: "BETA-1"

Gigantický nepřátelský tanker Jazov musí být vyřazen překvapivým úderem Retaliatoru v sektoru 4G. Vzdušné krytí tankeru zajišťují Migy.

### Předpokládané válečné události 3 - (War Update 3)

#### Akce 1: "REVENGE - ODPLATA"

Bitevní loď New Jersey se vrhla do bitvy. Byla napadena dvěma rudými křižníky Kresta 2 a Admirál Zozuljev. Zajistěte vzdušné krytí lodi proti útočícím Migům a zautočte na křižníky v sektoru 7H.

#### Akce 2: "ARC - OBLOUK"

Nepřítel konečně zahájil rozvinutý útok na Salamounovy ostrovy s více než deseti loďmi na jihu. Naprosto odřízl jižní pobřeží. Rozbijte čtyři Migy, které opatřují loďstvo vzdušnou obranu a zasáhněte nepřátelské lodi.

#### Akce 3: "STRIKE BACK - PROTIUDER"

US loďstvo se nalézá v sektoru 5H a plnou parou jede k vaší ostrovní pevnosti. V jeho čele jede materská letadlová loď J.F. Kennedy. Nepřátelé také směřují směrem k vaší základně. Udeřte na cizí loďstvo, vyhněte se raketám SAM. Zničte nejméně dvě lodi a vraťte se na základnu.

#### Akce 4: "STAMPS - RAZÍTKA"

Strategicky důležitá nepřátelská plynárna a rafinerie na ostrově Zahiti v sektoru 1D musí být zničena.

#### Předpokládané válečné události 4 - (War Update 4)

##### Akce 1: "KNOCK OUT - KNOK AUT"

Leonid Brežněv byl spatřen v sektoru 1G. Nalézt a zničit. V jeho blízkosti pluje další neidentifikovaná loď.

##### Akce 2: "FIGHT BACK - ODVETA"

Prudký nepřátelský útok vedl ke zničení tří US lodí a ohrožuje nosič J.E Kennedy. Zajistěte leteckou pomoc a zničte dvě nepřátelské bitevní lodě v sektoru F4.

#### Předpokládané válečné události 5 - (War Update 5)

##### Akce 1: "HAND SHAKE - PODÁNÍ RUKY"

Byla domluvena schůzka admirálů obou loďstev, na které se mají projednat mírové podmínky. Setkání se koná na nepřátelské lodi Leningrad v sektoru 4B. Naše rozvědka hlásí vážné nebezpečí pokusu o sabotáž, provádějte vzdušné hlídkování. Vynutte si neutrální pásmo s Mígy.

## Akce na Středním východě (Middle East Missions)

#### Předpokládané válečné události 1 - (War Update 1)

##### Akce 1: "BRAVO - VÝBORNĚ"

Zničte četu tří tanků, která přejíždí hranici v sektoru 5A.

##### Akce 2: "BOGIE - PODVOZEK"

Dva Mígy se chystají zaútočit na vaši základnu v sektoru 6E. Napadnout a zničit!

##### Akce 3: "ALPHA - ALFA"

Zničte radarovou stanici v sektoru 4D. Vytvořte tím letecký koridor.

##### Akce 4: "FOXSTRIKE - LIŠÍ ÚDER"

Zničte silniční most v sektoru 3E. Nepříteli tím ztížíte zásobování a přísun čerských sil.

##### Akce 5: "LIZARD - JEŠTĚRKA"

Nepřátelský ozbrojený oddíl nejméně šesti nákladních vozů postupuje po silnici v sektoru 4C. Zraňte tento postup a zničte auta.

##### Akce 6: "CHARLIE - KAREL"

Podnikněte hloubkový útok na nepřátelské letiště v sektoru 2H.

#### Předpokládané válečné události 2 - (War Update 2)

##### Akce 1: "MOONSTRUCK - ÚDER MĚSÍCE"

Zasaďte průmyslové objekty v sektoru 3B, kde se pro arabskou armádu vyrábí munice.

##### Akce 2: "ROGUE - DAREBAK"

Elektrárna v sektoru 2F východně od města musí přestat vyrábět proud!

##### Akce 3: "PINCER - KLÍŠTKY"

Podívejte se před touto akcí na War Update mapu. Naleznete na ní dva šedivé nepřátelské tankové prapory, které se právě připravují k útoku. Zničte všech šest tanků a vraťte se na základnu.

##### Akce 4: "TORCH - POCHODĚN"

Zničte špiónážní stanici v sektoru 4A.

##### Akce 5: "CROSSFIRE - KRIZOVÁ PALBA"

Zničte nepřátelskou rafinerii. Prvotní cíl - 3 zásobníky ropu.

#### Předpokládané válečné události 3 - (War Update 3)

##### Akce 1: "MAYDAY - OHROŽENÍ"

Tři nepřátelské stíhače se blíží k hlavnímu městu. Zastavte jejich akci (nálet), zničte všechny stíhače a vraťte se na základnu. Lette k sektoru 5E a napadněte nepřitele.

##### Akce 2: "LORD - PAN"

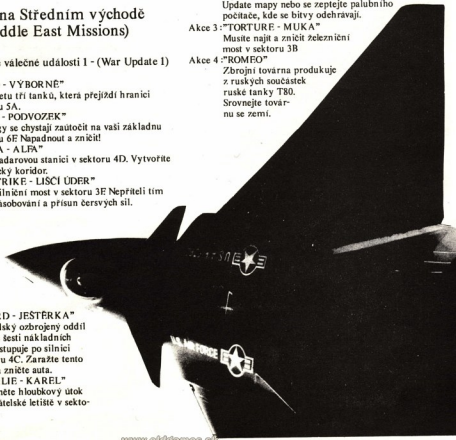
Podél fronty se odehrávají dvě velké tankové bitvy. Lette na nepřátelské divíze. Podívejte se do War Update mapy nebo se zeptejte palubního počítače, kde se bitvy odehrávají.

##### Akce 3: "TORTURE - MUKA"

Musíte najít a zničit železniční most v sektoru 3B.

##### Akce 4: "ROMEO"

Zbrojní továrna produkuje z ruských součástek ruské tanky T80. Srovnějte továrnu se zemí.





Předpokládané válečné události 4 - (War Update 4)

Akce 1: "HEAT - ZÁVAR"

Informaci pro akci je tentokrát poskrovnu. Všeobecně se ale věří, že by se kolem sektoru 1D nebo v jeho sousedství měl nalézat konvoj nepřátelských vozů. Měl by se skládat z deseti vozů a tanků. Zničte kolonu!

Akce 2: "JUNO"

Nad nepřátelským územím se formuje nepřátelské letectvo v ohromné síle a přesunuje se nad hlavní město. Jejich cíl je velmi nejistý. Vy však musíte zničit čtyři letouny a zabránit jim v přístupu k vaší základně. Vektor postupu letadel je v sektoru 3B.

Akce 3: "WARRIOR - VALEČNÍK"

Zničte továrnu v sektoru 1C, ve které se patrně vyrábějí chemické zbraně.

Akce 4: "GOLD - ZLATO"

Právě se začala největší bitva této války (viz. War Update mapa). Obě strany nasadily veškeré rezervy. Poskytněte našim tankům leteckou podporu a zničte alespoň 8 nepřátelských tanků.

Předpokládané válečné události 5 - (War Update 5)

Akce 1: "AJAX"

Mison odvolal zákaz bombardování nepřátelského hlavního města v sektoru 1B a okrajových čtvrtí. Za váš primární cíl bylo určeno mezinárodní letiště v sektoru 2A. Zničte hlavní rozjezdovou dráhu a vraťte se na základnu.

Akce 2: "DAWN - ÚSVIT"

Zničte ocelárnu v sektoru 1D jihozápadně od města. Nesmíte však poškodit nemocnici červeného kříže, která je umístěna poblíž.

Akce 3: "ZEUS"

Nepřítel od svého nového úderu vrhl všechny síly. Nové nepřátelské tankové síly se rozmísťují po celé šířce fronty a hravě přemáhají naše vyčerpané tankové divize (viz. War Update mapa). Poskytněte leteckou podporu a zničte čelní tankové prapory.

Akce 4: "RED - RUDÝ"

Železniční a silniční komunikace jsou po útoku nepřítel silně poškozené. Pozemní přisunové cesty jsou velmi nespolehlivé, naše pozice jsou ohroženy nedostatkem materiálu a střílna. Musíte poskytnout leteckou ochranu velkému konvoji, který se pohybuje od Tel-a-Vonu k frontové linii. Spionážní družice signalizují útok Migů v sektoru 7G.

# PYJAMARAMA KOSMONAUTŮV SEN

## *něco pouze pro osmičku*

- 1/ Vezmi si prázdné vědro a naplň ho v koupelně vodou.
- 2/ S plným džberem jdi do místnosti s klepítky a vyměň si ho za prázdný kanystr.
- 3/ Teď musíš kanystr naplnit. Vezmi si trojúhelníkový klíč, který leží u rakety, vlez do výtahu a jed do prvního patra. Za prvními dveřmi vpravo je pampa. Naplň kanystr. Abys mohl odletět na Měsíc, musíš mít nabitý laser.
- 4/ Vezmi líbru a v automatu ji rozměň na jednu penci.
- 5/ S penízem zajdi na záchod.
- 6/ Zde si vezmi kladívko a vyměň ho ve výtahu za hasicí přístroj.
- 7/ Z místnosti vyjdi ven třetími dveřmi.
- 8/ Vylez na bedny ve skladišti a vyskoč oknem ven. Když máš u sebe hasicí přístroj, dokážeš projít ohněm v další místnosti. Spadneš do pastí, ale nezoufej. Rychle jdi vlevo a seber klíč (vyměň hasicí přístroj). Přejede tě válec a přijdeš o jeden život (nebo snad odsud vede i jiná cesta?)
- 9/ Klíč otevře dveře do pokoje, ve kterém je laser.
- 10/ Nyní jdi do "pohyblivého" pokoje. U sebe musíš mít klíč s laserem. Otevři klíčem zavřené dveře a rychle vyskoč na stůl s baterií, než na něj spadne závaží. Laser bude okamžitě nabitý.
- 11/ Vyjdi dolním východem.
- 12/ Vezmi plný kanystr a laser a zalet na Měsíc. Alieni ti již nebudou v cestě překážet. Laser nech v obrazovce u Martanků.
- 13/ Na Zemi opět naplň kanystr.
- 14/ Vezmi si řidičák a skoč na zábradlí v pokoji s helmou. Sjeďeš dolů a získáš helmu.
- 15/ Najdi knížku, nasad si helmu a v knihovně projdi skrze levitující knížky. Vezmi nůžky.
- 16/ Stiskni bedýnku s nápisem HELP. V místnosti s balónkem se objeví bedna.
- 17/ Nůžkami ustrihni balónek, seber klíč.
- 18/ V kuchyni vyměň klíč za magnet.
- 19/ Vrať se na Měsíc a do magnetického zámku vlož magnet.
- 20/ Vezmi klíček a dojdi na Zemi do místnosti se spáčem.
- 21/ Dotkni se klíčkem budíku a můžeš se kochat závěrečnou sekvencí.

Trochu jsem návod zjednodušil, at to nemáte tak lehké.

Za návod děkujeme Jakobovi Slamníčkovi z Brna a těšíme se na další spolupráci.

Popis všech ostatních míst na Středním východě a na evropském kontinentě přineseme v příštím čísle.

TOM

# Space Quest I - Kompletní návod

Za tento návod děkujeme M. Volavkovi z Prahy. Byl nejrychlejší a nejpilnějším čtenářem PCM Special, kde je tato hra testována. Díky, Milane. Budeme ti posílat zdarma Excalibur po celý rok 1991. Chce se k Milanovi ještě někdo připojit? Pošlete nám návody na hry, které jste dohráli! Radi je otiskneme.

## NA ARCADII

Jdi doleva do místnosti, kde jsou kazety. Moc se zde nezdržuj a vyjdi dveřmi vlevo. Počkej, až se zavrou dveře a vrať se zpět do místnosti. Druhými dveřmi vejde umírající vědec. Jdi k němu a promluv si s ním. Dozvíš se od něj důležité heslo a hned ho na počítači použij. Vezmi si kazetu, a vyjdi znovu dveřmi vlevo. Projdi celé horní patro až do další levé obrazovky. Prohledej mrtvého muže a vezmi mu magnetický klíč. Vrať se doprava a výtahem sjed do spodní části obrazu. Upozorněně až se na dolní části obrazovky objeví nápis "YOU THINK YOU HEAR FOOTSTEPS" - Myslíš si, že slyšíš kroky", rychle uteč do další části lodě nebo zalez do výtahu, jinak z tebe nešťáple udělají další mrtvolku. Proto ještě jedna důležitá rada - kdo často ukládá pozice na disk, ten nemusí hrát od začátku!

Vejdi do rozstřílených dveří. Jsi v centrále celé lodě. Dvě mrtvá těla hovoří za vše. Jiné, co v centrále funguje, je monitor počítače. Podívej se na něj. Cteš: !! THIS IS NOT A TEST !! - To není test. Pod nápisem ubíhá čas, který zbývá do autodestrukce Arcadie.

Vrať se do chodby lodí. Jdi jednu obrazovku napravo a použij výtah. Sjeď dolů do nejnižšího patra. Jdi vpravo, k ovládacímu panelu unikového východu. Otevři si unikovou cestu. Opět napravo. Do šterbiny vhod plastikovou kartu, pak teprve můžeš použít výtah. Ocílil jsi se ve velině. Jdi ke skříňkám a zmačkáni jejich ovládací tlačítka. Vezmi si skafandr a automatického překladatele. Zajdi za ovládací pult a stiskni

LOOK MAN 2  
LOOK SCREEN  
ASTRAL BODY  
TAKE CARTRIDGE 5  
SEARCH BODY

TAKE KEYCARD 1

LOOK SCREEN

PRESS OPEN 2

USE KEYCARD 2  
OPEN LEFT  
LOOK IN CLOSET  
TAKE SUIT 2  
OPEN RIGHT  
LOOK IN CLOSET  
TAKE GADGET 2

tlačítko vzduchového uzávěru. Vejdi do unikového východu. Na panelu stiskni tlačítko a vyjede malá raketa. Dávej pozor na otevřené okno, at nevypadneš do vesmíru. Pak tě nezachrání ani příručka Okna vesmíru dokořán.

Postav se k levým dveřím unikového člunu a vlez dovnitř. Zavři dveře a zapni si pás. Stiskni tlačítko startování, nastav autonavigační přístroj a vrať tam plný kotel.

Malý vtíp: jen si stiskneš to tlačítko, na kterém je napsáno DONT TOUCH. Kde jste se to ocitli? No přece ve hře KING QUEST a také ve druhém Excaliburu!!!

PRESS AIRLOCK  
PRESS PLATFORM 1

GO TO SHIP  
CLOSE DOOR  
BUCKLE BELT  
PRESS POWER  
PRESS AUTONAV 2  
PULL THROTTLE 15

34

## NA CORONĚ

Během letu obdržíš údaje o planetě Corona. 40 C, neboj, ještě se zahřeješ!

Přistání nedopadlo zrovna nejlépe, loď bys mohl prodat jen tak na nejvyšší Šterným surovinám. Vezmi zachráněný balíček a otevři ho. Až budeš mít na tom školním výletě po planetě žízeň, napiš DRINK.

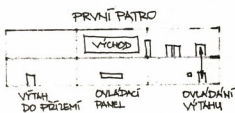
Rozvaž pásek a vylez z lodě. Vezmi si kousek skla z rozbitého reflektoru. Ude se drž podle mapy. Nechod moc daleko do pouště, sežere tě Cerv - už nedrží dietu! Potřebuješ se dostat mezi dva sloupky nahore na skalisku. Po cestě tě bude obtěžovat robot - pavouk. Ale ty jsi o něm četl ve sci-fi magazínu Ikarié... eh, co, to povidám, ve Space Piston Magazín, a tak víš, co je to za nebezpečnou potvoru. Ještě pozor na pád dolů z tedě horské stezky.

Podarilo se ti dojít přesně mezi dva sloupky? Dobrodružství pokrač-

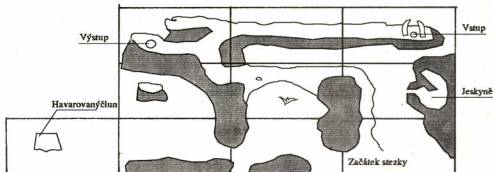
TAKE KIT 2  
OPEN KIT

UNBUCKLE BELT  
GET OUT  
TAKE GLASS 3

mezi kameny 2



# MAPA SKALNÍHO MASÍVU NA CORONĚ



je uvnitř planety. Hned u výstupu leží malý kámen, seber ho. Neboj se, v komplexu jeskyně se nemůžeš ztratit, jdi stále dopředu.

Z mříží nějaká potvora vystřikuje chapadýlka. Nech ji žít a obejdi ji těsně u skály. Na gejrír pak položí kámen a otevrou se nové dveře. V další místnosti se moc nezdržuj a vyjdi vlevo nahore.

Nová obrazovka. Zde se naskytne jedinečná možnost vyzkoušet si zákony fyziky v praxi. Použij stěp zrcadla na paprsek. Bum, a cesta je volná. V další cestě ti budou vadit kapičky, stékající se stropu. Ne, to doopravdy není voda. Za touto překážkou nezapomeň spustit automatického tlumočníka.

Dostal jsi se až k holografickému obrazu. Říká ti, že sledoval celou tvoji cestu po planetě a rád ti pomůže. Ale něco za něco. Žádá tě, abys zlikvidoval příšeru, která žije v jedné z jeskyní na planetě.

Tak ses ocitl znovu na povrchu. Jdi podle mapy do jeskyně a pavouka stále lákej za sebou. V jeskyni se uklid někde na stranu a obě nestvůry zničí samy sebe. Vezmi si zbytek z ORATA (tak se jmenovala jedna z příšer) a vrať se k holografickému obrazu. Polož na zem důkaz, že potvora má dozlobino. Otevře se vchod do nitra planety.

Až odjede alien od počítače, konečně si přehraj kazetu, kterou si neseš už z Arkadie. Dozvíš se kód k destrukci slunečního generátoru. Vyndej kazetu a nasadni do vozítka, které si od alienů dostal jako dárek. Otoč klíčem a ... nezapomeň si uložit pozici!

TAKE ROCK

DROP ROCK ON  
GEYSER

USE GLASS  
projít kápek

TURN ON GADGET

zničení příšery  
pavoukem  
TAKE CHUNK  
DROP DART

INSERT CARTRIDGES  
TAKE CARTRIDGE 5

GO TO SKIMMER  
TURN KEY

## DOBRODRUŽSTVÍ POKRACUJE

Už víš, proč jsem ti radil, aby sis uložil stav hry? Jízda vozítkem není žádný med, můžeš jen pětikrát narazit na kámen a pak končíš hlavou v písku.

Na konci cesty tě čeká malé městečko, jak vystřižené z kosmické kovbojky. Bar, prodejna raket a robotů, tvrdé i úlisné jednání.

Vystup z písečného člunu. Přijde k tobě člověk a nabídne ti za něj 30 buckazoidů (tvrdá planetární měna - poměr k čs.koruně Státní banka neuvádí). Jen třicet, tak málo? Ne. Za chvíli přijde ten otrava zase. Tentokrát k penězům přidává i jetpack. OK, to by šlo.

Vejdi do baru a zamíř k hracímu automatu. Počkej, až předchozí hráč vyhraje hlavní prohru - tři lebky a vypaří se (doslova). Nastup na jeho místo. Potřetí doporučuji: ukládej si pozice! Vyhrát můžeš maximálně 250 peněz.

Jdi k baru a postav se vedle člověka vpravo. Objednej si tříkrát pivko a poslouchej. Dozvíš se spousty zajímavých věcí, třeba že Sarienský koráb je zaparkován v sektoru HH.

Zajdi za obchodníkem (doleva) koupit si raketu. Nabízí jich více, ty potřebuješ tu, která je o jednu obrazovku výše. Znovu zajdi do baru a vydelej si alespoň 45 buckazoidů. Vyjdi ven a dej se vpravo, tam je prodejna robotů. Kup si pilotního robota, který stojí nahore v patře vpravo od reklamy. Robot tě bude následovat až k tvé raketě. Nasadni a nalož robota. Zeptá se tě na cíl letu - sektor HH.

Ejhle, raketa nebyla původně ani obchodníka...

za jízdu

TAKE KEY

NO  
YES

BEER  
BRINK  
BEER  
BEER  
DRINK BEER  
BEER  
DRINK BEER

BUY SHIP

BUY ROBOT

GO TO SHIP  
LOAD ROBOT  
HH



# POSLEDNÍ DĚJSTVÍ

Pilotní robot bezchybně zvládne let mezi meteority a zaparkuje raketu v sektoru HH, hned vedle ohromné lodi Sarienů. Vezmi si jetpack a vystup z rakety. Snaž se pomocí malých motorků jetpacku dostat doprostřed velkých dveří a otevři je. Vlez do tlamy lvoce.

V přechodové kabině chvíli čekej. Objeví se robot, který vystupuje z lodi do vesmíru. Rychle proskoč mezi zavíracími se dveřmi do vnitřku rakety. Napravo v další místnosti je velká bedna. Odlož do ní jetpack a přisuň ji k levé stěně. Vyskoč na bednu a odmontuj ventilační mříž nad tebou. Vstup do ventilační sítě. Sestup po žebříku o jednu obrazovku dolů a vykopni ventilační mříž do další místnosti.

Ocitl jsi se v prádelně. Potřebuješ nutně oblek nepřátel. Otevři pračku a vlez do ní. Malinko se uvnitř zatočíš. Vyjdi ven. Podálo se ti vyprat nejen sebe, ale i jednu cizí unifor-

WEAR JETPACK  
EXIT SHIP

OPEN AIRLOCK

OPEN TRUNK  
PUT JETPACK IN  
TRUNK  
CLOSE TRUNK  
PULL TRUNK  
STAND TRUNK  
OPEN GRATE  
GO VENT  
KICK VENT  
OPEN VENT 4

OPEN DOOR  
ENTER MACHINES  
OPEN DOOR

mu. Nyní se říd podle mapy lodi. Potřebuješ se dostat do zbrojnice. Po cestě se s nikým nebav a nevímej si ani robotů.

Ve zbrojnici si prohlédeš uniformu, nalezneš registrační kartu majitele obleku. Robotovi podej kartu. Zatímco robot odešel do vedlejší místnosti, máš asi deset sekund čas na to, abys sebral ze stolu bombu. Bombu vrhni z lávky na člověka u generátoru. Seběhni k němu dolů. Nešťěstí, po cestě jsi zakopl a zaku-tálela se ti někam helma. Od této doby je každý koho potkáš připraven do tebe vyprázdnit zásobník své osobní zbraně.

Prohlédeš muže, který leží u slunečního generátoru. Vypni stroj a prohlédni si jeho panel. Stlač tajný kód a generátor během několika málo minut exploduje. Rychle se vrať do místnosti před prádelnou. Druhý výtah bude fungovat. Stačí jen nasadnout do unikového modulu. Nezapomeň se pěkně rozloučit.

EXAMINE UNIFORM  
GIVE CARD  
TAKE BOMB  
dostaneš zbraň 1 3

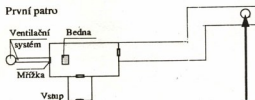
DROP BOMB 5

SEARCH MAN  
PRESS BUTTON  
OFF 3  
LOOK PANEL  
6858 10

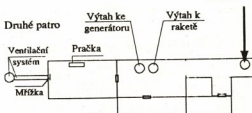
použít výtah  
GO TO SHIP  
PRESS LAUNCH 3

191 ze 202

První patro



Druhé patro



# POKEMANIA

1943	48721,201	Energie
	53114,0	Bomby
AD ASTRA	35853,0	Nekon.životy
AH DIDDUMS	24786,0	Nekon.životy
AIR WOLF I	45982,0	
	23347,0	
	53705,0	Nekon.životy
AIR WOLF II	57391,0	
	57392,0	
	57393,0	Nekon.životy
ALIEN HIGHWAY	43626,201	Nekon.životy
	39412,201	Energie
ARCA NOID	37022,0	Nekon.životy
	38540,n	n-počet životů
AUTOMANIA	64968,167	Nekon.životy
	62615,201	Cas
	43725,0	
	62230,201	Imunita
BABALIBA	49732,0	Bomby
	56749,0	Nekon.životy
× BARBARIAN	39575,0	Drax
	37529,0	Nekon.životy

Beyond the LP	37424,n	n-počet životů
	42469,201	Bez duchů
	49298,201	Imunita
	35862,201	Imunita
BOUNDER	36687,0	
	36610,0	Nekon.životy
	35937,0	
	37847,0	Salta
BRICK BREAKER	50009,n	n-počet životů
	50624,0	Nekon.životy
BUBLE BOBBLE	43873,195	Nekon.životy
	34481,201	Na nepřátele
	38869,n	n-počet životů
CAMELOT WAR.	50783,201	Životy
	55911,201	Nepřátelé
× CAMMANDO	31107,201	Nekon.životy
	61955,201	Nepřátelé
× CAULDRON	52974,0	Nekon.životy
	57578,0	Energie
COSA NOSTRA	39706,127	Nekon.životy
	38841,0	Bomby
DEFLEKTOR	38818,n	n-životy
DEVIANTS	35272,0	Munice
	61196,0	Energie
EXOLON	40319,201	Imunita
× HYSTERIA	44607,0	Imunita
JETPAC	25020,0	Nekon.životy

# Tipy & Triky

*V této rubrice budeme uveřejňovat tzv. Cheat mody. Značka za názvem značí typ počítače, ale v některých případech může podvod fungovat i na jiné typy počítačů.*

## EXOLON \*ZX\*

Napiš ZORBA do hi-score. Dostaneš nekonečné životy.

## COLOSEUM \*ZX\*

Do tabulky nejlepších napiš IZABEL. Budeš ještě lepší!

## AFTER THE WAR \*A\*

Heslo do druhé úrovně zní 101069

## AFTER THE WAR \*ZX\*

Heslo do druhé úrovně zní 94656981. Myška na konci úrovně musíš zničit čtyřicet kopí do hlavy. Tlačítko kopu navol před hrou, všechno joystikem nezvládneš.

## AFTERBURNER \*64\*

Zastav hru a nalukej THUNDERBLADE. Až začneš novou hru, použij kláves: G-Extra rakety N-Extra život  
< o jednu úroveň dozadu  
> o jednu úroveň dopředu

## ARKANOID II \*A\*

Do tabulky těch nejlepších napiš DEBBIE S.

## BARBARIEN \*64\*

Na první obrazovce napiš 64 08 59 (i s mezerami), získáš tím nesmrtnost.

## BATMAN THE MOVIE \*A\*

Na první obrazovce nalukej JAMMM, obrazovka se zrcadlově obrátí a ty získáš nesmrtnost.

## BATMAN THE MOVIE

\*ST\*

Podobně jako u Amigy, jen nalukej MAJJ

## BATTLE SQUADRON \*A\*

Nesmrtnost získáš tak, že stiskneš SPACE a vyfukáš CASTOR.

## BOEING 737 \*64\*

Vlož SYS 2076.

## BATTLE VALLEY \*64\*

Napiš ve hře ROGER MALLIE THE MAN ON THE TELE. Jistě se ti počítá středě odmění za tento dlouhý nápis.

## BEACH VOLLEY \*64\*

Ve hře napiš DADDYBRACEY a stiskem F1 se dostaneš do dalších úrovní.

## BETTER DEAD THAN

## ALIEN \*64\*

Jako heslo napiš HOTLINE a písmeno od A do Z podle levelu.

## BETTER DEAD THAN

## ALIEN

Kody do jednotlivých úrovní znějí:

ELEKTRA  
SYZYGY  
DREAMBUIE PLUG  
SOPRANO  
MAYONAISE FAUCET  
POTATO  
WOOMERA NARCISSUS  
DEBUTANTE  
FIRKIN ACOUSTIC  
TRIPTYCH  
JEBBERWOKKY  
WHIMSICAL  
PUNJABI  
TIDDLYPOM  
KEWPEDOLL  
SUPELCHRUTE  
EUPHEMISM  
GRAMMARIAN CROSSWORD  
QUARENTIE

## BLOBBER \*64\*

Stopni hru tlačítkem RUN/STOP a stiskni 'c' a dostaneš se do následující úrovně.

## CAPTAIN TRUENO \*ZX\*

Sifra pro druhý den je 270653.

## CYBERNOID \*64\* \*ZX\*

Napiš RASTLIN na úvodní obrazovce a jsi rázem nesmrtelný.

## CARRIER COMMAND \*A\*

Napiš THE BEST IS YET TO BE a jakmile stiskneš SPACE, objeví se Cheat Mode Active. Stiskem '+' získáš imunitu proti protivníkovým raketám.

## CHASE H.Q. \*A\*

Během hry podrž levou myš a střílebu u joystiku. Pak napiš GROWLER. Potom kdykoliv stiskneš klávesu T, dostaneš 60 sekund navíc. A o co v Chase H.Q. jde? Musíš dohonit auto řízené zločincem a narážet do něj tak dlouho, až začne hořet a zastaví.

## CHUBBY GRISTLE \*16\*

V hlavní obrazovce napiš BUUURRP. Získáš nekonečné životy.

## CYBERNOID II \*A\*

Napiš na první obrazovce NECRONOMICON a získáš nesmrtnost. Tlačítkem N se dostaneš do dalších obrazovek.

## DEFENDER OF THE CROWN \*A\*

Jakmile získáš jakékoliv území, stiskni rychle, dokud drive stále pracuje, současně klávesy H,I,K,L a získáš 1024 rytířů.

## DOMINATOR \*16\*

V high-score napiš SHAFT, dostaneš nekonečné životy.

## SHADOW OF THE BEAST \*A\*

Počkej až na poslední obrázek dema, pak stiskni současně levou myš a střílebu u joystiku. Získáš nesmrtnost.

## SHADOW OF THE BEAST II \*A\*

Zajdi k prvnímu bojovníku v lese. Počkej, až se tě zeptá na PASSWORD, pak stiskni tlačítko A. Tvoje odpověď bude znít: TEN PINTS.

# EXCALIBUR







## POPULOUS \*

Tabulka vám prozradí vstupní kódy do jednotlivých úrovní. Najdete v ní všechny důležité informace o dobré i zlé straně.

## SUPER CARS \*

Když se nahrává druhá level, napište místo jména ODIE a ve třetí level BIGC.

## HOLLYWOOD POKER PRO \*

Na klávesnici společně podržte H a F9. Myši klikněte na DROP a dostanete do hry další peníze.

## ASTRO MARINE CORPS \*

Na zadání "Enter Code:" zadejte kód MOSTROMO. Muž se objeví ve druhé zóně.

## X OUT \*

Všimněte si v pravém dolním rohu obrazovky maleho Neptuna. Jestliže si vyberete nejjednodušší loď a dáte mu do pusy nejlevnější strelu, dostanete 200 000.

## OPERATION

### THUNDERBOLT \*

Napište kód SPECY MODE do tabulky nejlepších střelců.

## ROBOCOP \*

Hru pausnete a napište: BEST KEPT SECRET. Nezapomenete psát i mezery. Entrem se vrátíte znovu do hry.

## FIGHTER BOMBER

### \*

Napiš místo svého jména do tabulky pilotů BUCKAROO. Získáš volný přístup ke všem misím.

... a ten nejlepší nakonec pro všechny

## SHADOW OF THE HOUSENKA

Vůbec nikdy za hry nemusíš mačkat: GET OUT OF MY MIND, DISKS, AND LIFE, BLOODY CHICK (včetně mezer a čárek).

LEVEL	JMENO	TYP ZEME	BŮH					ĎÁBEL					VODA		
			OBYVATELÉ	ZEMETŘESENÍ	BAZINY	RYTÍŘ	SOPKA	POVODEN	OBYVATELÉ	ZEMETŘESENÍ	BAZINY	RYTÍŘ		SOPKA	POVODEN
0	Genesis	Tráva	3	*	*	*	*	*	3	-	-	-	-	-	Nebezpečná
4	Caldiehill	Tráva	3	*	*	*	*	*	3	-	-	-	-	-	Nebezpečná
9	Burlwildon	Poušť	3	*	*	*	*	*	3	-	-	-	-	-	Neškodná
12	Bilcemet	Sněh	2	*	*	*	*	*	2	*	-	-	-	*	Neškodná
17	Immusill	Skála	3	*	*	*	*	*	3	-	-	-	-	-	Neškodná
18	Hobdiatory	Skála	3	*	*	*	*	*	3	-	-	-	-	-	Neškodná
20	Shadted	Sněh	6	*	*	*	*	*	3	-	-	-	-	-	Neškodná
23	Sadwillo	Sněh	6	*	*	*	*	*	3	-	-	-	-	-	Neškodná
27	Minmpme	Skála	3	*	*	*	*	-	3	*	-	-	-	-	Nebezpečná
32	Shidiehole	Tráva	3	*	*	*	*	*	3	-	-	-	-	-	Neškodná
34	Jostme	Tráva	3	*	*	*	*	*	3	-	-	-	-	-	Neškodná
36	Calozboy	Poušť	1	*	*	*	*	*	3	*	-	-	-	-	Neškodná
38	Swaingpal	Poušť	1	*	*	*	*	*	3	*	-	-	-	-	Neškodná
40	Eoamelas	Sněh	3	*	*	*	*	*	3	-	-	-	-	-	Neškodná
44	Bilador	Sněh	3	*	*	*	*	*	3	-	-	-	-	-	Neškodná
46	Weavinpert	Skála	1	*	*	*	*	*	6	-	-	-	-	-	Nebezpečná
50	Hobozjob	Tráva	1	*	*	*	*	*	1	-	-	-	-	*	Nebezpečná
52	Shadogodon	Tráva	1	*	*	*	*	-	1	-	-	-	-	*	Nebezpečná
56	Lowhipbar	Sněh	3	*	*	*	*	-	3	-	-	-	-	*	Nebezpečná
58	Veryelin	Sněh	3	*	*	*	*	*	3	-	-	-	-	*	Nebezpečná
60	Haminmar	Skála	3	-	*	*	*	-	3	-	-	-	-	*	Nebezpečná
64	Shiozer	Skála	3	-	*	*	*	-	3	-	-	-	-	*	Nebezpečná
68	Camelug	Poušť	3	*	-	*	*	-	1	-	-	-	-	-	Nebezpečná
72	Eoaeing	Poušť	30	*	-	*	-	-	30	-	-	-	-	-	Nebezpečná
77	Ringoxmet	Tráva	1	*	*	*	*	-	1	-	-	-	-	*	Neškodná
83	Bugmptory	Sněh	2	*	*	*	*	-	4	-	-	-	-	-	Neškodná
90	Veryytory	Poušť	30	*	-	*	-	-	30	-	-	-	-	-	Neškodná
97	Flirtidihole	Sněh	1	*	*	*	*	1	1	*	-	-	-	-	Neškodná
103	Killsodpal	Poušť	5	-	*	*	*	*	2	*	-	-	-	-	Neškodná
106	Moreaal	Poušť	5	-	*	*	*	*	2	-	-	-	-	-	Neškodná
110	Meavdepal	Poušť	5	*	*	*	*	*	2	-	-	-	-	-	Neškodná
114	Hobiepil	Poušť	5	*	*	*	*	*	2	-	-	-	-	-	Neškodná
118	Binyper	Poušť	4	-	*	*	*	*	4	-	-	-	-	-	Neškodná
120	Loweat	Tráva	1	*	*	*	*	*	1	*	-	-	-	-	Neškodná
123	Minulin	Tráva	1	*	*	*	*	*	1	*	-	-	-	-	Neškodná
126	Suzkoplug	Skála	5	-	*	*	*	*	2	*	-	-	-	-	Neškodná
128	Shiebar	Skála	5	-	*	*	*	*	2	*	-	-	-	-	Neškodná
133	Scooxlug	Tráva	5	-	*	*	*	*	2	-	-	-	-	-	Neškodná
136	Eoaqued	Skála	5	*	*	*	*	*	2	-	-	-	-	-	Neškodná
138	Mordeord	Skála	5	*	*	*	*	*	2	-	-	-	-	-	Neškodná
139	Nimdicon	Skála	5	*	*	*	*	*	2	-	-	-	-	-	Neškodná
141	Ringingtory	Tráva	4	-	*	*	*	*	4	-	-	-	-	-	Neškodná
146	Hobycon	Poušť	3	-	-	-	-	-	3	-	-	-	-	-	Neškodná
151	Saduham	Poušť	3	*	*	*	*	*	3	-	-	-	-	-	Nebezpečná
155	Mininghole	Skála	5	-	*	-	-	-	3	-	-	-	-	-	Neškodná
161	Hurtaick	Tráva	20	-	*	-	-	-	20	*	-	-	-	-	Neškodná
172	Bilasipil	Sněh	3	*	*	*	*	*	3	*	-	-	-	-	Neškodná
178	Hobquet	Tráva	1	-	-	-	-	-	1	*	-	-	-	-	Neškodná
179	Bugupil	Tráva	1	-	-	-	-	-	1	*	-	-	-	-	Neškodná
184	Lowiout	Sněh	3	*	*	*	*	*	3	*	-	-	-	-	Neškodná
190	Suzasmar	Skála	4	*	-	*	*	*	4	*	-	-	-	-	Neškodná

David Hanousek:

# Game over



Drabý strýčku!

Vím, jak miluješ inteligentní počítačové hry, a proto Ti posílám jednu, kterou jsem sám vytvořil. Mámi pocit, že je velmi originální. Jsi první, kdo se pokusí stát se "Pánem bradu".

Příjemnou oslavu Tvého svátku přeje Ronnie.

Daxton se zamyslel. Tak uvidí, ten mladý floutek taky někdy na něčem pracuje... Má dost drzosti na to, aby mi posílal dárky, i když ví, jak ho nemám. Daxton se zájmem obrátil v ruce disketu s duhovým nadpisem Pán bradu. Zvědavost ho přiměla, aby ji zasunul do počítače, který ležel před ním na stole a byl speciálně určen k provozování her, což byla opravdu Daxtonova nejoblíbenější zábava.

Vstal a došel zamknout dveře. Jestli to bude nemístný žertík, nemusí jeho žena vědět, jak se na něj z obrazovky šklebí nějaký jemu podobný parohák, a jestli ne... Daxton k smrti nemášel, když ho při hraní někdo rušil. Znovu se pohodlně usadil. Pár metrů před ním se na stěně rozsvítila velkoplošná obrazovka. Po několika bliknutích sjel shora nápis:

KÓDEM KE VSTUPU JE ČÍSLO.  
SČÍTEJTE PROTO ČÍSLA,  
KTERÁ SE BUDOU OBJEVOVAT!

Za okamžik nápis zmizel, obrazovka zčernala a objevila se velká svítivá kružnice. Začala se zmenšovat, na jejím původním místě se objevovaly další a další, které se zmenšovaly za ní, a uprostřed

obrazovky mizely.

Co mu to ten blupák poslal, pomyslel si Daxton a opřel si hlavu o opěrku křesla. Upřeně bleděl na obrazovku.

Pohybující se kružnice vyvolávaly ospalost. Náhle se v jejích středu objevilo číslo. Devět, zaznamenal Daxton. Číslo zmizelo a objevilo se další. Osm. Další. Sedm. Pulsující kružnice k sobě magicky přitahovaly Daxtonův pohled. S rostoucí malátností mu dělalo čím dál tím větší potíže počítat objevující se čísla, která se zřejmě blížila k jedničce. U čtyřky už nebyl sčítání schopen a také nebyl schopen odtrhnout zrak a mysl od obrazovky. Vnímál jen zrychlující se pohyb kružnic a monotónní zvuk velmi nízké frekvence, který zněl z reproduktorů. Náhle ho oslnil záblesk...

Stál uprostřed zelené louky, na kterou dopadaly paprsky zapadajícího slunce. Čítil zulaštní lehkost v celém těle.

Rozhlédl se kolem. Krajina byla podivná a poměrně. Obzvlášť chmurné působil brad, který se tyčil v dálce na skále. Právě přes jeho černé kamenné zdi vysílalo rudé slunce do těchto míst své posledních pozdravy světla a tepla.

Co si ho pobízelo, aby se vydal tím směrem. Jak krácel a tráva mu šustila pod nohama, uvědomil si, že je úplně nahý. Kupodivu ho to vůbec nevyvedlo z míry. Necítil chlad. Na kraji lesa, který se před ním tyčil jako tmavá bradba, ležel ve směru jeho chůze velký bažan. Jak k němu přicházel, pomalu rozeznával písmena nápisu, který byl

do skály vytesán. Když se před kamennem zastavil, četl:

TO, CO PROTI TEMNÝM SILÁM  
DO BOJE MÁ BÝTI BRÁNO,  
JE TU PRO SMĚLÉHO DAXE  
V HLOUBI ZEMĚ ZAKOPÁNO.

Šipka pod nápisem mířila kolmo dolů.

Daxe, Daxe, přemýšlel. Co to jen...

"No ovšem!", vykřikl tak hlasem, že se lekl a rozblédl se kolem, jestli ho někdo neslyšel. Je to jen hra! Výborná hra a hraji ji já, Ellery Daxton.

Pronikavý skřek nad hlavou ho přiměl pohlédnout vzhůru. Ve výšce kroužilo několik havranů. S krávkáním a skřehotáním se spouštěli níž a zase vzletěli do velké výšky, zdálo se však, že Daxtona nespouštějí z očí. Sklesl na zem a obromněn uvažoval. Ty dokonale ujem! Prohlížel si svoje tělo. S údivem zjistil, že se na něm rýsuji mohutné svaly a že jeho nymfějí postava vůbec nekoresponduje se vzpomínkami, z nichž se tořilo cosi obtloustlého a ochablého.

Rozpřáhl se a uší silou udeřil sevřenou pěstí do skály. Vzápětí se zkeroutil bolestí. Všechno dokonalé, přemýšlel zuřivě a třel si naraženou ruku. Vidím, cítím, slyším. Ale nic se mi nemůže stát. Je to jen hra. Samozřejmě. A teď...

Jde se na věc. Daxton přes bolest v ruce cítil, jak se v něm probouzí hráchá váleň. I když v dané situaci bylo cosi neobvyklého, dostával se - alespoň psychicky - do starých kolejí. Teď rychle jednat! Světla valem ubývaly a instrukce je jasná. Otázka, jak "hra" skončí, mu vůbec nepřišla na mysl. Ovládala ho euforie blízkého dobrodružství.

Začal nezrannou rukou hrabat na místě, kam ukazovala šipka, a brzy zaváděl prsty o kov. Po chvíli vytáhl s námahou ze země protáhlou trubici, jejíž víko bylo posázeno třpytivými kameny. Ty byly uspořádány do nápisu:

NEPORAZITELNÝ JE TEN,  
KDO MEČ TRIAS V RUCE DRŽÍM,  
VŠECHNY TEMNÉ SILY KRUTÉ  
VELIKÁ Z NĚJ HRUZA JÍMÁ.

Uvnitř ležel opravdu meč, pod ním složená modrá kombinéza a vysoké boty. Daxton se oblékl, obul a uchopil meč. Ten se lesl v posledních slunečních paprscích, a dokonce se zdálo, že sám vydává jakousi temnou záři.

Daxton se vydal k bradu.

V houštinoucímu šeru lesa postu-

poval zpočátku pomalu a opatrně, ale po chvíli si oči zvykly a jeho chůze se zrychlila. V ruce držal meč, jehož záře mu pomáhala v orientaci. Byl připraven na útok ze všech směrů.

Stromy rostly poměrně daleko od sebe, takže mu při chůzi příliš neudávaly. Slézalo do prohlubně a znovu šplhal do svahů, nepociťoval však ani náznak únavy. Než vyšel z lesa, úplně se setmělo. Po chvíli se na oblohu vyhoupl stříbřitý měsíc, který zalil krajinu svým chladným světlem.

Daxton se opřel o meč a prohlížel si úchvatnou scenérii, která se před ním rozprostírala.

Naproti němu, na druhé straně údolí, kterým protékala s tichými kolkotínami říčka, se tyčil skalní masiv, obklopený hlubokým lesem. Na něm, osvětlen kulalým okem měsíce, stál hrad se svou věží, zubatými hradbami a padacím mostem. Most byl spuštěn a jeho otevřená dubní čelist visela bezmocně dolů ze skály. Kromě šumění říčky žádný zvuk nerušil důstojnost tohoto obrazu.

Sešel po stráni dolů k řece. Zdálo se mu, že je mlčná. Naklonil se nad bládnou a zkusil mečem hloubku. Bylo tam vody asi do poloviny lýtky. Vykročil tedy do řeky a začal se brodít na druhou stranu. Proud ho občas o kousek strhl, ale přesto postupoval rychle. Po chvíli vystoupil na protějším břehu těsně u úpatí skalní stěny. Zůstal stát a odpočíval. Náhle polekaně zamával mečem, protože se kousek před ním na skále rozsvítil písmena. Tučila nápis:

VE SKLEPENÍ HRADU SKUČÍ,  
PŘEVLÁJÍ SE A STĚNA,  
STRAŠLIVÝ HLAD JI TĚD MUČÍ  
- BRZY BUDE NASYCENÁ.

Tak takhle, pomyslel si Daxton. To pravě čeká až nahoře. A nedbaje na své utléké klouzavé boty začal šplhat na skálu. Sloupal pomalu a nemotorně, protože mu překážel meč. Skála byla dost strmá, ale našťáust plná výstupků.

Když byl asi v polovině, pevně se držel, podíval se dolů. Nebyť to pěkný pohled. Obrátil se zpět ke skále a uvažoval, že se už nebude ohlížet.

Zanedlouho už visel na jednom z řetězů padacího mostu, když předtím uvolnil meč nabouru do otevřené brány. Ve chvíli stanul na nádvorí před hradem. Oddychoval a přemýšlel. Jakže to bylo? Ve sklepení hradu skučí...

Trvalo mu dlouho, než našel vchod do podzemí. Obcházel kamenné zdi, až objevil ve výklenku na druhé straně hradu malá dřívka, lonoucí ve tmě. Když do nich kopl, se skřepotem se otevřela. Vstoupil opatrně dovnitř.

Jestliže venku byla tma, pak zde, nebyť meče, by neviděl ani na špičku vlastního nosu. Díky meči však rozcizňoval, že stojí v úzké a nízké chodbě s velkými stěnami, která se svažuje kamzí do hlubin bory. Zdálo se mu, že cítí něco jako hnijící maso.

Náhle na něho padla tíseň. Je to hra, uklidňoval se. Teď se do toho teprve pustíš!

Postupoval chodbou níž a níž. Slácela se mýrným oblokem stále vlevo, ale pozemněla začátky nabíraly na ostrosti, až po té nejostřejší chodbě ústila do dlouhého tmele, na jehož konci blízko světla. Opatrně se k němu blížil a přitom si uvědomoval, jak silně tu páchne šnilotina. Ve zpcené ruce svíral meč a zhluboka oddechoval. Cítil, že přichází rozhodující střetnutí.

Viděl, že světlo přichází z nějaké větší místnosti. Zasluchl chřestění a cinkání.

Pár kroků před vchodem, do něhož ústila úzká chodba, se zastavil. Chvilu sbíral odvahu a pak se vřítit s napjatým mečem dovnitř.

Na stěnách hořely pochoďné, které osvětlovaly prapodivnou prostor. Byla velká a byla v ní rozmístěny nástroje. Při pohledu na ně Daxtonovi okamžitě naskočila buší kůže.

Mučirna, šeptal si Daxton a zděšeně bledl na kusy masa, rozházené po stolech.

Vlóm se ozval příšerný smích. Zněl ze všech koutů místnosti, rozléhal se, ryčel, řval. Řetězy visící ze stropu se s třináčím rozhoupaly.

Daxton skočil ke dveřím, ale s hrůzou zjistil, že narazil do zdi. Obrátil se, přitiskl se zády tam, kde dřív byl vchod, a zmaleně se rozhlížel.

Ohlušující smích ustal tak náhle, jak začal.

"Jsem rád, že jsi přišel", řekl známý, téměř dětský hlas. "Učité chceš vědět, co to všechno znamená. Vysvětlím ti to pěkně popořádku."

Daxton seděl, opřen o zed, a pátral vyčerpávanými očima po místnosti.

"Když jsem si tak jednou brál s počítačem, napadlo mě, jestli lze

člověka prostřednictvím obrazovky zhypnotizovat. Využil jsem jistých metod z oblasti psychologie a nejpevněji dokladem mého úspěchu je tvoje přítomnost zde. Samozřejmě ne přilomostí fyzická. Tvoje sádelnaté tělo leží rozvalené v křesle u lebe domá, kdežto tvoje mysl se krčí ustrašeně v koutě tady. Počítá tě dokonale sugesci dověděl až sem. Bylo to docela zbytečné, ale chtěl jsem, aby se ještě pobavil.

Nepřemýšlej o tom, jak se z toho dostal a pěkně se probuď u domá v křesle. To by někdo musel odvratit tvoje oči od obrazovky - nebo by počítal musel vyslat speciální impulsy."

Hlas se zasmál.

"A vzhledem k tomu, že je tvoje tělo v křesle bez vlády, ty ses jistě v pokoji zamkl, a takhle celá tvoje cesta sem trvala ve skutečnosti necelých pět minut, nepokládám za pravděpodobné, že by s tebou někdo pomhal."

"A co moje žena," napadlo Daxtona. "Moje Joan... Ta by snad mohla..."

"A jestli si myslíš, že by to mohla udušat tvoje žena," pokračoval hlas, "tak uvaž, jak často chodí v poslední době na nákupy, ke kadeřníkovu a na návštěvy k přítelkyním. To víš, od té doby, cos měl, ubohého šrotka, od vás vyňmal, a já si musel najít být na druhé straně města, nemáme se s Joan scházet tak pohodlně jako dříve. Ach, když si vzpomenu, jak jsem se s ní jednou pomiloval na manželské posteli, když ty jsi chrápal opilý hned vedle...", zasmil se hlas.

"Dostl" vykřikl Daxton skřepaje zuby. Vyskočil na nohy a snažil se vypátrat, odkud hlas vychází.

"A teď se dostaneme ke zlatému břehu mých výzkumů", pronášel hlas slavnostně.

"Výslu k tvému mozku prostřednictvím obrazovky signál. Podle mých předpokladů by měl způsobit velmi rozsáhlé změny v tvé kůře mozkové."

"Bože, to ne...", zaleptal Daxton.

"Bohužel jsem si to nemohl prakticky ověřit. Přinejhorším se z tranzu probudíš - demenční. Ale daleko spíš se při svém chaotickém zdraví..."

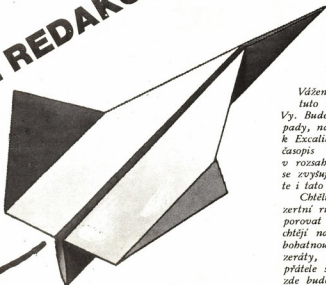
Mučirnou se rozlehl pronikavý výkřik.

Tělo v křesle se prudce uzeplalo - a skleslo.

"... už neprobudíš" dodal hlas se smíchem.



**Z REDAKCE**



**DO REDAKCE**



Vážení přátelé,  
tuto stranu budete psát hlavně Vy. Budeme zde otiskovat Vaše nápady, náměty, připomínky i kritiku k Excaliburu. Každý dobrý západní časopis má tuto rubriku alespoň v rozsahu dvou stran. Doufáme, že se zvyšujícím počtem čtenářů poroste i tato strana.

Chtěli bychom také otevřít inzertní rubriku, nebudeme však podporovat softwarové piráty, kteří chtějí na nelegálním kopírování her bohatnout. Rádi však otiskneme inzertní, ve kterých budete hledat přátele s podobným koníčkem. Dále zde budeme otiskovat i krátké klubové zprávy či jiné informace, týkající se počítačové zábavy.

Ještě jedna dobrá miněná rada: možná, že s naším prvním číslem jste tak spokojeni, že si koupíte i druhé. Nelze však spolehat, že ta prodejna nebo ten kamolot, kde jste koupili toto číslo, bude mít druhé.

Proto neváhejte a předplatte si ho. Instrukce najdete na zadní straně v reklamě firmy PCP. Excalibur totiž do čísla 3 bude vycházet jen ve velmi omezeném nákladu. Snadno se Vám může stát, že Vám jedno z prvních čísel bude chybět do celého ročníku.

P.S. Samozřejmě rádi otiskneme v rubrice Jak dál? každý dobrý popis nebo plánek. Jistě jste již řadu her dohráli a tak pro Vás bude hračkou sednout si a napsat nebo nakreslit něco, čím byste potěšili i druhé. Uvěřejněné příspěvky samozřejmě budeme honorovat.

Lukáš "Luke" Ladra

ADRESA NAŠÍ REDAKCE:

PCP  
Excalibur  
P.O.Box 414  
112 21 Praha 1.



## Co najdete v únorovém Excaliburu

### Testy a recenze:

- Tip roku: Lemmings - nový hit Pygnosis na obzoru!
- The Lost Patrol - dobrodružství z vietnamského pralesa, které uchvátí příznivce jak strategických, tak akčních her
- F19 - Stealth - neviditelný bombardér bude létat nejen nad hrádkem, ale i v Excaliburu
  - Winter Games/Beach Volley - trochu sportu na počítači
  - Xenon Megablast - něco pro elitní střelce
- Shadow of the Beast - opět výborný Pygnosis - příběh Příčery se začíná...
  - a nejméně dalších 10 her

### Jak dál:

- ještě pár slov o Millenniám 2.2
  - dokončení Retaliatoru
- Maniac Mansion - kompletní návod
- 2 plátky pro 8-bity - překvapení Excaliburu
  - Pokemania - Tipy & Triky
- a ještě další hry a návody v Excaliburu 2.

Vyjde poslední týden v únoru.

# LITERATURA

PLATÍ OD 16.1.91

1

Nabídka a ceník firmy  
PCP

PRO VÁS

**Excalibur (Ex)** – Měsíčník s popisy, návody a hodnoceními her na všechny u nás rozšířené počítače. Nechybí ani různé typy a triky, novinky i reportáže. Původně příloha **PCM** začíná tedy **Excalibur** vzhledem k velkému zájmu čtenářů vycházet samostatně v rozsahu zatím 32 stran a stojí jen 18 Kčs. Předplatné na čísla 2–6/91 činí 90 Kčs.

**Amiga Magazin (AM)** – dlouho očekávaný specializovaný měsíčník pro uživatele počítače Amiga se objeví na našem trhu na počátku února letošního roku! Obsah **AM** se ne nábodou podobá známému časopisu od firmy Mark & Technik, redakce respektuje specifické čs. podmínky. Rozsah prvního čísla **AM** je 32 stran A4. Cena 28 Kčs je oproti 7 DM za jeho "velkého bratra" nesrovnatelně nízká. Předplatné **AM** 1–6/91 je 168 Kčs.

**Popular Computer Magazin (PCM)** – Měsíčník, zabývající se výpočetní technikou. Časopis obsahuje články, recenze, reportáže, testy, porovnání hardware i software aj. Minimální rozsah časopisu je 32 stran a bude se rozšiřovat. Loňské problémy s **PCM** jsou překonány a **PCM** začíná vycházet pravidelně. V tomto roce vyjde 12 čísel. Přílohy **PCM** jsou: **PC Computer Magazin**, **ST Magazin** a 8 bit **Computer Magazin**. **PCM** stojí jen 10,- Kčs. Předplatné na čísla 1–12/91 činí 120 Kčs.

**Počítačové noviny (PN)** – 14-denník, ve kterém najdete novinky, reportáže, recenze, odpovědi na otázky čtenářů aj. Rozsah novin je zatím 4 strany a cena 2,50 Kčs. Předplatné na prvních 24 čísel je pouhých 60 Kčs.

**Osobní počítače (OP)** – publikace, ve které najdete informace o počítačích Atari ST(FM)–STE, Amiga 500/2000/3000, IBM PC kompatibilní, Archimedes. Dále jejich ceny, slovník základních pojmů, dozvíte se něco o sedém dozvozu. Začátečníkům a uživatelům 8 bit. počítačů poradí, jak si vybrat vhodný počítač. Zatím jediná publikace tohoto druhu v ČSFR. Rozsah 32 stran, cena 20 Kčs. Posledních 1000 kusů. Expedici provádí přímo PCP.



box 414  
111 21 Praha 1

Amiga Magazin

## BOJÍTE SE INFLACE?

PTÁTE SE, JAK INVESTOVAT PENÍZE?

Uložit do banky?

Koupit valuty?

Nakoupit kazetů se zbožím?

Ano, to je možné.

Nabízíme Vám však tuto možnost:

**PŘEDPLAŤTE SI**

**LITERATURU FIRMY PCP!**

SOUČASNÉ CENY JSOU NÍZKÉ,  
BUDOUCÍ MOHOU BÝT VÝŠÍ.

**CENOVÝ ROZDÍL –  
TO JE VÁŠ ZISK!**

Firma PCP dbá o to, aby předplatitelé byli zvýhodňováni před ostatními čtenáři. Kromě takové samozřejmosti, jakou je poštovné zdarma, zavedla slevy pro předplatitele. První předplatitelé **PCM** měli slevu 20 % z ceny, kdo zaplatil 120 Kčs, měl dokonce nárok na **PCM** a **PN**. V současné ekonomické situaci, kdy sloupají ceny snad všeho a přiznává inflace je asi 20 – 30 %, je pro naši firmu zcela neúnosné poskytovat novým předplatitelům slevy. Nadále je mimořádně výhodné si literaturu PCP předplatit! FIRMA PCP ZARUČUJE VŠEM PŘEDPLATITELŮM, ŽE NEBUDE MĚNIT CENY SE ZPĚTNOU PLATNOSTÍ, tj. kdo si předplatí 12 čísel **PCM** po 10 Kčs, dostane 12 čísel **PCM**, i kdyby mezitím **PCM** zdražilo na 20 Kčs. Tyto předplatitelské ceny platí k 16.1. 1991. Kdo zaradil s platbou, může se mu přiblížit, že ceny sloupnou a zaplatí více.

## Jak si předplatit žadané tituly?

K tomuto číslu **Excaliburu** přikládáme speciální nabídku pro uživatele počítače Amiga a složenku, která slouží i jako objednávka. Pokud máte zájem o odběr nabízených titulů, uhradte příslušnou finanční částku prostřednictvím této složenky. POZOR! Nezapomněte vyznačit ve zprávě pro příjemce, kolik a za co platíte. Další složenky Vám zašle na požádání firma DUPRESS.

**OBJEDNÁVKY PŘEDPLATNÉHO  
A EXPEDICI PRO PŘEDPLATITELE ZAJIŠTUJE  
DUPRESS, PODOLSKÁ 110, 147 00, PRAHA 4.**

Informujte, prosím, své přátele a známé o nabídce naší firmy.

### VÝHRADNÍ DISTRIBUTOR VÝROBKŮ FIRMY PCP PRO ČSFR

Vám nabízí možnost velice slušného vydělku,

když se stanete prodejci nebo distributory literatury firmy PCP.

Pro informace pište na adresu výhradního distributora výrobků firmy PCP pro ČSFR:

Marek Nachtigall, Plojharova 7, 162 00, Praha 6.